

REVISTA + JUEGO 3,99€
Computer Hoy
Juegos
Práctica • Completa • Actual
Nº 66 SEPTIEMBRE / 2006
LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA
AHÓRRATE 5 EUROS
En las últimas novedades para PC en Pág. 93
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
Premios Computer de Oro 2006
» Participa y elige el JUEGO DEL AÑO
¡¡Gana 10.000€ en premios!!
PRIMER CONTACTO
¡¡LO MÁS NUEVO!!
• Company of Heroes
• Dark Messiah
TEST
Acción total
Just Cause
Una aventura entre dos mundos
Dreamfall
Las carreras más salvajes del mundo
FlatOut 2
Y también probamos...
Piratas del Caribe La Leyenda de Jack Sparrow, Civilization IV Warlords, Devil May Cry 3 SE...
PRÁCTICO
¿Funciona en mi PC?
Las claves para verificar si los nuevos juegos van bien en tu ordenador
¡Todos los juegos probados en 24 PC diferentes!
GUÍA DE COMPRAS
100 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
AVANCE
Así será el juego que cierra la trilogía
Gothic 3
¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!
¡¡Descubre el poder del rol!!
HARDWARE
COMPARATIVA
Tarjetas de sonido internas
¡¡Escúchalo de cine!!
PRÁCTICO
Opciones de audio avanzadas
No te pierdas por los menús
COMPARATIVA
ACCIÓN A BUEN PRECIO
• F.E.A.R.
• HALF LIFE 2 EPISODE ONE
• CALL OF DUTY
• SIN EPISODES EMERGENCE
¿CUÁL ES EL MEJOR?
GUÍAS Y TRUCOS
Los mejores consejos para:
• Just Cause
• Prey
y además...
• Trucos Secretos
8 424094 002429 00066
HOBBY PRESS


Computer
Hoy
Juegos

EDITORIAL

Vuelve a casa con dos juegazos



Jose Luis Sanz
Redactor Jefe

Dos juegos completos originales, dos. Este es el regalo que os teníamos preparado para la vuelta a casa tras unas espectaculares vacaciones. Para que no echéis de menos el verano. «Starsky & Hutch« y «Earth 2150», velocidad y acción más estrategia. Una combinación difícil de superar y que tenéis en exclusiva aquí, en vuestra revista favorita, COMPUTER HOY JUEGOS.

En este número vamos a comprobar también cómo el rol, que ha resurgido gracias a títulos como «Oblivion», este mes vuelve a ser protagonista de nuestra portada con «Gothic 3», un juego que enamorará a los buenos aficionados. El reportaje os va a dejar con la boca abierta por sus buenos gráficos y, sobre todo, por la variedad de objetivos, misiones y posibilidades de configuración de nuestro héroe.

Pero eso no es todo, también hemos tenido tiempo de hincarle el diente a otros títulos importantes. «Just Cause» nos ha gustado por su enorme extensión de juego, «Dreamfall» rejuvenece el género de las aventuras y Jack Sparrow se lo pasa bomba saltando y luchando en «Piratas del Caribe». Como siempre, no nos ha temblado el pulso a la hora de realizar las pruebas de laboratorio. Ya sabéis, 24 ordenadores y 48 Test de rendimiento. En Hardware analizamos cuatro modelos de tarjetas de sonido internas, terminamos con la guía completa paso a paso de «Prey», te contamos las últimas noticias y más, mucho más. ¿Qué te parece septiembre?



chj.jlsanz@axelspringer.es

ASÍ ES COMPUTER HOY JUEGOS

Actual. Las últimas noticias y las versiones más recientes de los juegos más importantes los podréis ver en COMPUTER HOY JUEGOS, gracias a secciones como Primer Contacto donde analizamos los bombazos recién salidos del horno de los programadores.

Comprensible. En COMPUTER HOY JUEGOS no encontraréis tecnicismos informáticos, ni valoraciones eruditas que poco tienen que ver con la diversión y el entretenimiento. Y si incorporamos una, la mandamos directamente al Diccionario. ¡Para que no haya dudas!

Práctica. Explicar las cosas paso a paso, demostrando que funcionan con ejemplos gráficos claros y precisos es nuestra principal intención a la hora de abordar la información contenida en las secciones de Primer Contacto, Test, Comparativa, Trucos, Hardware, Práctico y Expertos.

Rigurosa. Ninguna revista de PC prueba cada juego en 24 ordenadores distintos. COMPUTER HOY JUEGOS sí lo hace, sintetizando los resultados en la sección ¿Funciona en tu PC? Mayor rigor... imposible.

COLECCIÓN: LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

ESTE MES

STARSKY & HUTCH
EARTH 2150

¡¡Dos extraordinarios juegos que conquistarán a los apasionados de la velocidad y la estrategia!!



PRIMER CONTACTO — PÁGINA 18

Embárcate en la mayor aventura de rol con «Gothic 3»

Olvida los rumores que circulan por la red, nosotros sí que hemos podido jugarlo para contaros las claves más importantes del que, a buen seguro, se convertirá en uno de los grandes títulos de rol.



COMPUTER DE ORO — PÁGINA 14

Los Mejores del año 2006

Los títulos más importantes del último año vuelven a competir por el COMPUTER DE ORO, en los que podréis participar activamente mandando vuestros cupones o mensajes SMS y, de paso, ganar increíbles regalos como quads, televisores TFT o GPS. ¡A votar!



TEST — PÁGINA 32

Libera a la gente de San Esperito con «Just Cause»

Acción y aventura en el mayor escenario de juego jamás visto en un título para PC. ¿Serás capaz de recorrertelo de punta a punta? Si quieres conocer sus secretos y saber si funcionará en tu ordenador, no te pierdas el Test más riguroso y las 24 pruebas en nuestro laboratorio.



COMPARATIVA — PÁGINA 56

La mejor acción para todos los bolsillos

La acción 3D es un género que suele dar juegazos de enorme calidad. Este mes os ofrecemos cuatro maravillas a un precio irresistible: «F.E.A.R.», «Call of Duty», «Half-Life 2 Episode One» y «Sin Episodes Emergence».



EN ESTE NÚMERO...


Computer
Hoy
Juegos


Computer
Hoy
Juegos

LOS SIMS 2 MASCOTAS

Adopta una mascota y alegra la vida de tus Sims

Para esta nueva expansión, La Oreja de Van Gogh ha grabado «Dulce locura» en el idioma de los Sims.

Simulación para PC, PS2, GC, PSP, GBA y NDS | Tras ir a la universidad y hartarse a salir de marcha con los amigos, a los Sims no les venía mal un poco de vida hogareña y relajarse en compañía de los nuevos personajes que Electronic Arts ha incluido en esta tercera expansión del juego: las mascotas.

Da igual que te guste la fidelidad de los perros o la independencia de los gatos, o incluso si te encanta despertar con el canto de un pájaro desde el jardín. En «Los Sims 2 Mascotas» encontrarás una especie y una raza que congenien perfectamente con el carácter de tu personaje. Y si no lo hay, no pasa nada; siempre será posible crear una raza propia eligiendo el aspecto facial, el color, el pelaje, la personalidad y un amplio abanico de características distintas.

Lo mejor de todo será que nuestras mascotas se comportarán tal y como las eduquemos y, si somos persistentes en su adiestramiento, al final, conseguiremos que nos hagan caso y realicen algunos trucos geniales. Fardaremos mogollón con los amigos. Además, con un entrenamiento adecuado, es posible que tu mascota se convierta en una estrella del espectáculo y retire a tu Sim cual hijo futbolista. No es broma. Con «Sims Mascotas», ¡haremos esto y mucho más!

10 Pág. 96

Lanzam.: Octubre de 2006
Más inf.: Electronic Arts, Tel. 91 343 64 00



Dicen que las mascotas se acaban pareciendo a sus dueños. Todo es cuestión de la educación que le des y, claro, en «Los Sims 2 Mascotas» las cosas no van a ser distintas.



Podemos cruzar razas durante el juego e incluso crear mascotas con pedigrí.



Adiestra bien a tus mascotas y presume delante de tus amigos de sus habilidades.

MASCOTAS PARA TODOS LOS TIPOS DE SIM



Si lo que te gustan son las aves, podrás enseñarles a hablar y cantar.



Si no nos convence ninguna de las mascotas incluidas, podemos crear una.

Lanzamientos PC

SEPTIEMBRE

- **A340 500/600** Simulador • Proein • 29,95€
- **Age of Pirates Caribbean Tales** Aventura • Atari • N/D
- **Airbus Collection** Simulador • Proein • 29,95€
- **Anno 1503 Gold Edition + Expansión** Reedición • Estrategia • Virgin Play • 14,95€
- **Birth of America** Estrategia • Friendware • 29,95€
- **Broken Sword El Ángel de la Muerte** Aventura • THQ • N/D
- **Call of Juarez** Acción • Take2 • 29,99€
- **Company of Heroes** Acción • THQ • N/D
- **Cossacks 2 Battle for Europe** Estrategia • Proein • 19,95€
- **Ducati World Champions** Velocidad • Ubisoft • 19,95€
- **Dungeon Siege II Broken World** Rol • Take2 • N/D
- **Empire Earth II Gold** Reedición • Estrategia • Vivendi • 39,99€
- **Face Factory** Utilidad para «Los Sims» • Friendware • 9,95€
- **Faces of War** Estrategia • Ubisoft • 19,95€
- **F-117** Simulador • Proein • 29,95€
- **FIFA 07** Deportivo • Electronic Arts • 49,95€
- **Fire Department** Simulador • Nobilis • 9,99€
- **Galactic Civilizations II** Estrategia • Friendware • 44,95€
- **GTR 2 FIA GT Racing Game** Velocidad • Atari • N/D
- **Hammer & Stickle** Aventura • Proein • 19,95€
- **Horse Cross Steeple Chase** Deportivo • Nobilis • 19,99€
- **Joint Task Force** Acción • Vivendi • 49,99€
- **Just Cause** Acción • Proein • 44,95€
- **LEGO Star Wars La Trilogía Original** Acción • Activision • N/D
- **Los Sims 2 Todo Glamour Accesorios** Expansión • Simulador • Electronic Arts • 14,95€
- **Manager de Liga 2007** Manager • Codemasters • N/D
- **Mi Hospital de Animales** Simulador • Friendware • 29,95€
- **Night Watch** Aventura • Proein • 19,95€
- **Paraworld** Estrategia • Virgin Play • 29,95€
- **Partners** Simulador • Nobilis • 19,99€
- **Patriots** Acción • Proein • 19,95€
- **Pro Cycling Manager 2005 Serie Oro** Reedición • Simulador • Friendware • 9,95€
- **Pro Stroke Golf** Deportivo • Virgin Play • 19,95€
- **Reservoir Dogs** Acción • Proein • 44,95€
- **SafeCracker** Puzzle • Proein • 19,95€
- **Ship Simulator** Simulador • Nobilis • 29,99€
- **Specnaz Project Wolf** Acción • Friendware • 19,95€
- **Star Wars Battlefront 2 Platinum** Reedición • Acción • Activision • N/D
- **Stronghold Legends** Estrategia • Take2 • N/D
- **Sudoku Challenge** Puzzle • Proein • 3,95€
- **Super Bikes Riding Challenge** Velocidad • Virgin Play • 29,95€
- **Swords of the Stars** Aventura • Nobilis • 29,99€
- **Take Command 2nd Manassas** Estrategia • Friendware • 39,95€
- **Tiburón** Acción • THQ • N/D
- **Tiger Woods PGA Tour 07** Deportivo • Electronic Arts • 49,95€
- **Timeshift** Acción • Vivendi • 49,99€
- **Über Soldier** Acción • Proein • 19,95€
- **World Champ Poker** Deportivo • Virgin Play • 19,95€

Datos proporcionados por las compañías distribuidoras. COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar el cumplimiento exacto de las fechas previstas.



TEST DRIVE UNLIMITED

¿Te mola mi buga?

Juego de Velocidad Online para PC y X360 | No es la primera tentativa de juego de velocidad multijugador masivo a través de Internet, pero sí la más ambiciosa. Este juego de Atari se desarrolla en más de 1.000 millas de carreteras de la isla de Hawai y nos reta a competir contra el ordenador u otros jugadores en centenares de carreras y competiciones distintas. Lo más novedoso es que podremos movernos con total libertad por la isla en busca de desafíos, contactar con otros jugadores, localizar lugares donde mejorar nuestro vehículo, comprar nuevos modelos e, incluso, cambiar el aspecto físico de nuestro personaje. 11 Pág. 96

Lanzamiento: Noviembre de 2006
Más inf.: Atari, Tel. 91 329 42 35



Tanto el interior como el exterior del casi centenar de coches disponibles están modelados con total fidelidad.

SID MEIER'S RAILROAD'S!

¡El chacachá del trén!

Juego de Simulación para PC | Trece años después del último «Railroad Tycoon» creado por Sid Meier, y tras media docena de continuaciones y versiones distintas, huérfanas éstas de su genio, la serie vuelve bajo el ala de papá, es decir, a Firaxis Games. El creador de este tipo de simuladores toma las riendas en «Sid Meier's Railroad's!» y lo hace con fuerza y novedades, pues es el primero de la saga que utiliza un entorno totalmente en 3D. Nuestro objetivo será crear una red viaria alrededor de la cual, si lo hacemos bien, irán surgiendo poblaciones, industrias y, en general, la vida. Podremos elegir entre 30 trenes de todas las épocas y el juego, además, incluirá editor de mapas y niveles. 12 Pág. 96

Lanzamiento: Octubre de 2006
Más inf.: Take2, Tel. 91 636 39 20



Del trazado de las vías dependerá la aparición de granjas, fábricas o pueblos.

BATTLEFIELD 2142

La guerra tiene futuro

Juego de Acción para PC | Más de una decena de juegos y expansiones después, y habiendo pasado ya por escenarios como la Segunda Guerra Mundial y otros conflictos del presente, la serie «Battlefield» se ultramoderniza y sitúa su acción en un futuro nada inmediato. En una época donde los Battle Walkers, robots bípedos de escalofriantes dimensiones y poder de destrucción, son los recursos más apreciados. Mucha acción e intensidad se espera de este «Battlefield 2142», en especial en las partidas online multijugador, donde podemos competir con 64 jugadores a la vez. 13 Pág. 96

Lanzamiento: Octubre de 2006
Más inf.: Electronic Arts, Tel. 91 343 64 00



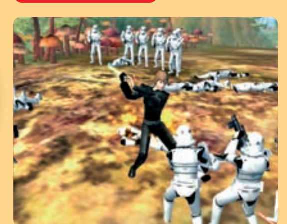
Aunque esté situado en un futuro algo lejano, el realismo de la batalla es impresionante.

¿QUÉ... hace un Paladín luchando con la Horda?



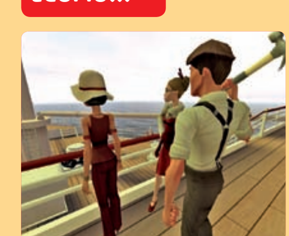
«The Burning Crusade», la primera expansión de «World of Warcraft», permitirá a los jugadores de la horda disfrutar de la clase Paladín y a los de la alianza hacerlo con los Chamanes. Un cambalache que muchos jugadores aún no se creen. ¿Blizzard ha removido los cimientos del cielo? 14 Pág. 96

¿CUÁNDO... sale «Las Fuerzas de la Corrupción»?



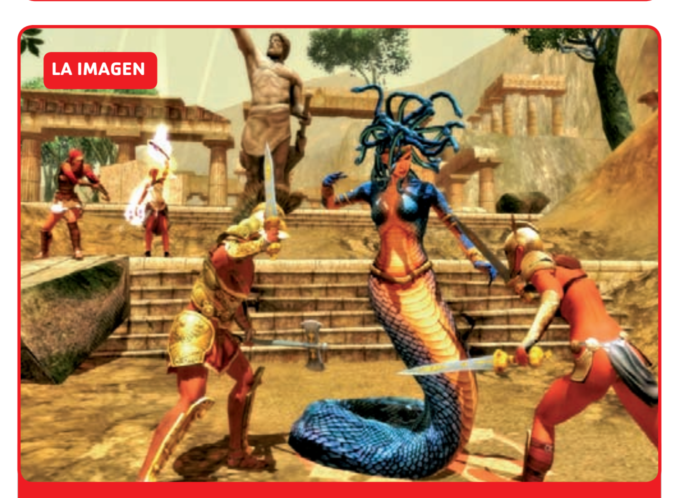
Parece ser que la fecha de lanzamiento de la primera expansión para «Star Wars el Imperio en Guerra», el juego de estrategia de LucasArts ambientado en el universo de «La Guerra de las Galaxias», estará entre los meses de noviembre y diciembre y lo distribuirá, claro, Activision. 15 Pág. 96

¿CÓMO... es «The Ship»?



Original juego online creado con el motor de «Half Life 2» y que podemos descargarnos a través del servicio Steam por unos 15€. Está ambientado en un crucero, en los años 20, y nuestro objetivo será asesinar a un personaje cuya identidad se nos revelará al comenzar la partida y antes de que otro lo haga con nosotros. 17 Pág. 96

LA IMAGEN



GODS & HEROES ROME RISING

Sony lleva el rol online masivo a la antigua Roma

Juego de Rol Online para PC | Sony Online Entertainment, creadores de «Star Wars Galaxies» o la serie «EverQuest», dará vida a un espectacular juego de rol online masivo ambientado en la antigua Roma. Ejerceremos de gladiadores, soldados, escouts, exploradores, rogues, místicos o sacerdotes, aunque tan importante como la profesión será la elección del dios al que serviremos. El sistema de combates tendrá mucha más acción que en otros juegos de este tipo y, entre las criaturas a las que nos enfrentaremos (solos o en compañía), se encuentran seres mitológicos como el Minotauro o el Cíclope. «Gods & Heroes Rome Rising» contará además con combates jugador contra jugador (PVP). 16 Pág. 96

Lanzamiento: Finales de 2006 **Más información:** Actualmente sin distribuidor

PRONTO EN TU PC



Tiger Woods parece cada vez más real en nuestro ordenador.

1 TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 07

El legendario simulador de golf se renueva un año más con un Tiger Woods que, cada vez, parece más joven y real. Dos novedades importantes para esta versión "07": el golpeo puede ser sustituido (opcionalmente) por otro más preciso y real, y la desaparición de los puntos de experiencia en favor de la mejora a través del entrenamiento. 20 Pág. 96

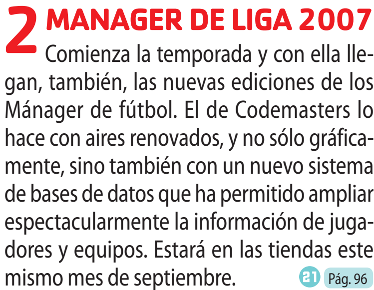




Los partidos en vivo son ahora más detallados que nunca.

2 MANAGER DE LIGA 2007

Comienza la temporada y con ella llegan, también, las nuevas ediciones de los Mánager de fútbol. El de Codemasters lo hace con aires renovados, y no sólo gráficamente, sino también con un nuevo sistema de bases de datos que ha permitido ampliar espectacularmente la información de jugadores y equipos. Estará en las tiendas este mismo mes de septiembre. 21 Pág. 96





Cuidado porque un rey Brujo llega a los confines de la Tierra Media.

3 THE RISE OF THE WITCH KING

Con ese nombre aparecerá a finales de año la primera expansión para «ESDLA La Batalla por la Tierra Media II». En ella controlaremos a una nueva facción en las épicas batallas que precedieron a la trilogía cinematográfica y, además, incluirá una nueva campaña para un jugador y unidades inéditas para las seis facciones existentes. Imprescindible. 22 Pág. 96



Kane y Lynch harán todo lo posible para no ser ejecutados.

4 KANE & LYNCH DEAD MEN

Los creadores de la saga «Hitman» firman también este juego. Kane y Lynch son dos reos que esperan el final de sus días en el corredor de la muerte. El primero es un mercenario trastornado, mientras el segundo es un sicópata sin solución. Con estos datos os podéis imaginar el resto: violencia y más violencia. ¿Se habrán acordado de que el juego tiene que ser divertido? 23 Pág. 96



Una nueva entrega para una de las sagas más aclamadas.

5 CAESAR IV

También a finales de 2006 saldrá la esperada cuarta entrega de la serie «Caesar». En esta ocasión, el simulador ha renovado por completo todo el apartado gráfico y ha aumentando la complejidad de toda la simulación por lo que, como gobernadores, ya no nos resultará tan fácil mantener contentos a los ciudadanos de nuestra urbe. El objetivo final, el de siempre... ¡ser el César! 24 Pág. 96



¿SABÍAS QUE...?

... HAY NUEVOS CONTENIDOS PARA «EVERQUEST»?

Y no nos referimos a la segunda parte, sino a la primera, a la que todavía hoy siguen suscritos decenas de miles de jugadores de todo el mundo. Se titula «The Serpent's Spine» y en España podremos conseguirla por Internet pagando 25€. Hay una nueva raza (Drakkin) y podremos llegar a nivel 75.



El control de las emociones es fundamental en «Mujeres Desesperadas». Nos servirá, por ejemplo, para aprender a mentir y que no nos pillen.

MUJERES DESESPERADAS

Histeria en Wisteria

Juego de Aventura para PC | Después de haber logrado un enorme éxito en las TV de medio mundo, era cuestión de tiempo que Susan, Felicity, Lynette, Marcia y Bree, las cinco mujeres desesperadas, protagonizasen un juego para PC. En él encarnaremos a un sexto personaje (hombre o mujer) "desesperado", que acaba de trasladarse a la misma calle de Wisteria Lane en la que se desarrolla la serie, de la que uno de sus guionistas ha sido el encargado de escribir la historia en la que se basa el juego. Por lo visto, en esa ocasión, es Bree la que esconde un secreto inconfesable que nosotros debemos descubrir. «Mujeres Desesperadas» mezcla aventura gráfica y simulación al estilo «Los Sims». 17 Pág. 96

Lanzamiento: Octubre de 2006
Más inf.: Atari, Tel. 91 329 42 35

«Joint Task Force» es real en la simulación de las unidades y en la destrucción que provocan.

JOINT TASK FORCE

Destrucción masiva

Juego de Estrategia para PC | Se ambienta en un futuro (inmediato) nada alentador, en el que ni OTAN ni Naciones Unidas son capaces de combatir todos los focos de terrorismo que azotan el mundo. Es «Joint Task Force», el nombre del último título de estrategia en tiempo real que Vivendi lanzará a finales de año y, también, el de la fuerza multinacional creada por los países occidentales que controlaremos en el juego. Su desarrollo no presenta grandes avances con respecto a otros títulos del mismo género, aunque es en la interacción con los escenarios, que podremos destruir hasta dejar prácticamente reducidos a cenizas, sobre lo que este título apoya buena parte de su atractivo. 18 Pág. 96

Lanzamiento: Finales de 2006
Más inf.: Vivendi, Tel. 91 735 55 00



El juego continuará el guión en el punto en que lo dejó la película. Es decir, con Tony Montana... ¿muerto?

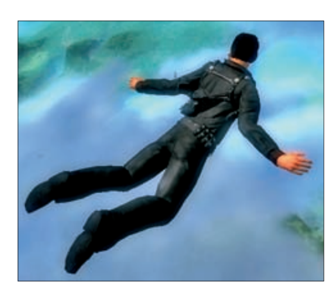
SCARFACE THE WORLD IS YOURS

¡Ardor hispano!

Juego de Acción para PC, XB y PS2 | En 1983, Al Pacino protagonizó, junto a una guapísima Michelle Pfeiffer, una espectacular (y dura) película en la que interpretaba a Tony Montana, un emigrante cubano que alcanza la costa estadounidense y logra convertirse en el líder de uno de los cárteles de la droga más importantes de Florida. Veintitrés años después, Vivendi nos invita a revivir los acontecimientos que siguieron al trágico final del filme en un título de acción, al más puro estilo «GTA», donde la libertad de movimientos, la variedad de coches y misiones y, por supuesto, la violencia, están a la orden del día. Atención a la banda sonora, con clásicos de los 80. 19 Pág. 96

Lanzamiento: Otoño de 2006
Más información: Vivendi, Tel. 91 91 735 55 02


Computer
Hoy
Juegos



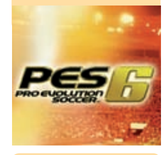
El extraordinario tamaño de «Just Cause» es lo más IN de este mes



in

El espectacular tamaño del archipiélago en el que se desarrolla «Just Cause» merecería una mención en el famoso libro Guinnes de los récords.

Konami ha confirmado que «PES6» incluirá los equipos y jugadores de las ligas de la República Checa, Francia, Austria, Inglaterra, Argentina, España, Italia y Suecia.



Sony Online Entertainment ha renovado por completo su página web. Un lugar que no podemos dejar de visitar, ya que allí encontraremos algunos de los mejores títulos para PC.

Microsoft lanzará en Navidades un adaptador inalámbrico con el que podremos conectar los pad de control, volantes, cámaras y demás periféricos "sin cables" de su consola Xbox 360. ¡Qué buena idea!

out

Las protecciones anticopia ralentizan cada vez más la ejecución de los juegos y, peor aún, muchos lectores de CD/DVD son incapaces de pasarlas.

La comunidad de jugadores de «World of Warcraft» está muy enfadada. Y no es para menos. La solución de "Chamanes y Paladines para todos" no ha gustado a nadie.

Microsoft ha dejado de editar la versión en castellano de DirectX, pero sigue manteniendo otros idiomas como el checo, el polaco, el portugués o el sueco. ¿Alguien lo entiende?

Atari ha anunciado que, finalmente, este mes de septiembre sólo aparecerá la versión Xbox 360 de «Test Drive Unlimited». Los usuarios de PC tendremos que esperar, en principio, hasta noviembre.

Está OUT que la versión PC de «Test Drive Unlimited» se retrase a noviembre




LA OTRA NOTICIA

Los Draenei son la nueva raza para la alianza y destacan por su fuerza y enorme tamaño.



El nuevo continente de Outland albergará los combates entre Draeneis y Elfos Sangrientos.

SE PRESENTÓ OFICIALMENTE EN LA CAMPUS PARTY DE VALENCIA

«The Burning Crusade» a punto

Pese a que sigue sin confirmarse la fecha exacta en la que aparecerá «The Burning Crusade», la primera expansión para «World of Warcraft», los usuarios españoles tenemos motivos para estar muy contentos. Por un lado, se confirma que la versión en castellano del juego aparecerá, como se preveía, este mismo otoño, coincidiendo posiblemente con la subida a los servidores de la nueva expansión. Por otro lado, en la pasada edición del Campus Party de Valencia, Blizzard organizó una presentación oficial del juego con objeto de mostrar las novedades que incluirá.

En vivo y en directo, ahí es nada. De la importancia que la compañía concedió al evento habla por sí solo el hecho de que fuera el vicepresidente de desarrollo, Frank Pearce, el encargado de presentar a los asistentes las nuevas profesiones y clases de «The Burning Crusade».

Allí, pudimos ver en acción a los Dranei, por parte de la Alianza, y a los Elfos Sangrientos, raza que los fieles a la Horda esperaban como agua de mayo desde tiempos inmemoriales. Algo más decepcionante fue el asunto de las nuevas clases, ya que la descompensación existente entre Horda y Alianza por culpa de Chamanes y Paladines ha sido solucionada por Blizzard de una forma que podríamos calificar como "poco popular": las dos facciones contarán, a partir del lanzamiento de la expansión, con ambas clases. Por supuesto, también pudimos disfrutar de los bellos paisajes del nuevo continente en que se desarrollará «The Burning Crusade». Al final, periodistas y asistentes nos marchamos satisfechos por lo visto allí, al igual que Frank Pearce, que se confesó realmente encantado por la acogida obtenida en Valencia. ¡Ojalá el año que viene Blizzard decida repetir la experiencia!



Silvermoon es una de las nuevas ciudades fundamentales del juego.



¿Paladines en la horda y Chamanes en la alianza? ¡Blizzard ha enloquecido!

Ahora los jugadores podrán alcanzar el nivel 70 de experiencia.



Las calles de Silvermoon estarán llenas de comerciantes, bancos...

LA CIFRA

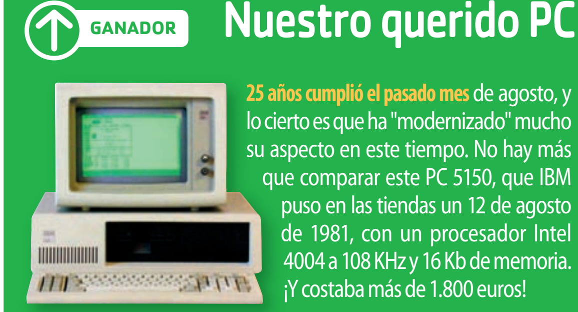
24.000 aeropuertos...

... podremos visitar en «Flight Simulator X», prácticamente todos los aeródromos existentes en el mundo. Además, si el tema de la simulación aún no te apasiona, quizá sea este el momento ideal para aficionarte, ya que la nueva versión del simulador de Microsoft incluirá modos de juego "arcade" para los menos expertos.



GANADOR

Nuestro querido PC



25 años cumplió el pasado mes de agosto, y lo cierto es que ha "modernizado" mucho su aspecto en este tiempo. No hay más que comparar este PC 5150, que IBM puso en las tiendas un 12 de agosto de 1981, con un procesador Intel 4004 a 108 KHz y 16 Kb de memoria. ¡Y costaba más de 1.800 euros!

PERDEDOR

Campus Party

Da mucha pena ver cómo cada año los medios de comunicación entrevistan a chavales que se jactan ante las cámaras de haberse descargado decenas de películas en un tiempo récord. Si la Campus Party no cuida su imagen, se acabará creyendo que aquello, más que una fiesta de la informática con cientos de actividades interesantes, es una concentración de ¿piratas?


Computer
Hoy
Juegos

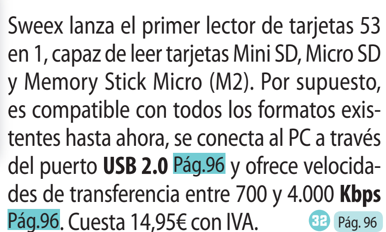
EN EL PUNTO DE MIRA



Además de potente, la M2N-SLI Deluxe es muy silenciosa.

1 ASUS M2N-SLI DELUXE

Nueva placa base de Asus para jugadores exigentes, y por sólo 139,95€, IVA incluido. Integra la tecnología SLI de nVidia, que permite conectar simultáneamente dos tarjetas gráficas; utiliza socket AM2 para procesadores AMD, soporta memoria **DDR2** Pág.96 a 800 MHz, y además utiliza la tecnología HeatPipe, que permite desalojar el calor de la placa con disipadores. 31 Pág. 96





Con el lector de Sweex no habrá tarjeta que se nos resista.

2 SWEEX CARD READER 53 IN 1

Sweex lanza el primer lector de tarjetas 53 en 1, capaz de leer tarjetas Mini SD, Micro SD y Memory Stick Micro (M2). Por supuesto, es compatible con todos los formatos existentes hasta ahora, se conecta al PC a través del puerto **USB 2.0** Pág.96 y ofrece velocidades de transferencia entre 700 y 4.000 **Kbps** Pág.96. Cuesta 14,95€ con IVA. 32 Pág. 96



La dinastía Pentium ya tiene heredero al trono.

3 INTEL CORE 2 DUO

La octava generación de procesadores Intel basados en la arquitectura x86 ya está entre nosotros, y jubilando además el distintivo Pentium que nos ha acompañado desde 1993. Entre lo más significativo de los nuevos chips destaca el doble núcleo, que ya se utilizó en los Pentium 4, y un mejor rendimiento a velocidades de reloj más bajas, entre otras muchas novedades. 33 Pág. 96



El router está fabricado con un robusto material metálico.

4 NETGEAR DGFV338

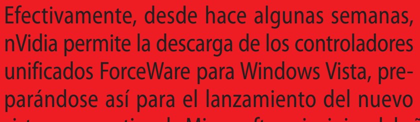
Si queremos un router **ADSL** Pág.96 inalámbrico, con el que podamos guardarnos las espaldas por si en un futuro cambiamos a la tecnología **ADSL2+** Pág.96, deberíamos echarle un vistazo a la solución que propone Netgear. Es compatible con todas las especificaciones Wi-Fi 802.11 a/g y los protocolos de seguridad existentes, aunque su precio es algo elevado, 375€ con IVA. 34 Pág. 96



También integra grabadora DVD y Wi-Fi 802.11 a/b/g.

5 BENQ JOYBOOK R55

Precio muy competitivo, 1.149€ con IVA, para el primer portátil de BenQ en integrar un procesador Intel de doble núcleo como corazón del sistema. Cuenta con una pantalla TFT de 15,4" y 1280 x 800 píxeles de resolución, tiempo de respuesta de 16 ms., disco duro de 80 GB, 1 GB de RAM DDR2 y tarjeta gráfica nVidia Geforce Go 7400. ¿A quién no le apetece tener uno? 35 Pág. 96



¿SABÍAS QUÉ...?

... NVIDIA ESTÁ LISTA PARA VISTA?



Efectivamente, desde hace algunas semanas, nVidia permite la descarga de los controladores unificados ForceWare para Windows Vista, preparándose así para el lanzamiento del nuevo sistema operativo de Microsoft a principios del año 2007. Sin embargo, no hay que olvidar que tanto Vista como estos driver están todavía en versión Beta, por lo que el rendimiento de las tarjetas con chip Geforce es posible que no sea todavía el adecuado.

SAPPHIRE RADEON X1600 PRO HDMI

Alta definición para tu PC

La Interfaz Multimedia de Alta Definición o **HDMI** Pág.96, es un tipo de conexión que cada vez más fabricantes integran en sus pantallas planas, tanto **LCD** Pág.96 como de plasma. Por eso es una buena noticia que, a la ya casi extinta salida **VGA** Pág.96 y a la habitual **DVI** Pág.96, Sapphire una ahora la conexión HDMI, lo que nos permitirá utilizar el PC en este tipo de pantallas sin la habitual pérdida de calidad de imagen que suelen provocar los adaptadores. El primer modelo que se beneficia de esta salida es la Radeon X1600 Pro para puerto **PCI Express** Pág.96, que monta, entre otros, una **GPU** Pág.96 a 500 MHz y 256 **MB** Pág.96 de memoria **GDDR3** Pág.96 a 800 MHz. Además, es compatible por hardware con **DirectX 9.0c** Pág.96 y con la versión 3.0 de ShaderModel, y pese a ello, el precio aproximado es bastante bajo, 129€, IVA incluido. Lo único extraño que vemos en esta tarjeta es que prescinde de la conexión DVI y la sustituye por una VGA. Muy curioso. 28 Pág. 96

Conecta tu PC a la televisión TFT o de plasma con la conexión HDMI de esta tarjeta.

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: Sapphire, www.sapphiretech.com

BENQ FP72G+S

Calidad TFT al alcance de todos los usuarios



El FP72G+S no es sólo prestaciones, sino también un diseño moderno de líneas elegantes.

BenQ es una de las compañías que más se mueven últimamente, de ahí que cada cierto tiempo nos hagamos eco de alguno de sus productos, especialmente monitores **TFT** Pág.96, de los que tienen una gran variedad a precios bastante ajustados. Es el caso de este FP72G+S, que por 229€, IVA incluido, ofrece una magnífica resolución de pantalla de 1280 x 1024 **píxeles** Pág.96, contraste 500:1 y un tiempo de respuesta de tan sólo 8 milisegundos. Integra además una conexión DVI, la tecnología Senseye, que ajusta automáticamente el brillo y el contraste de la imagen en función de la cantidad de luz que haya en la habitación. Todo lo que se le puede pedir a un buen monitor a un precio razonable. 29 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: BenQ, Tel. 91 375 45 97

PNY GEFORCE 7300 GT 256 MB GDDR3

La potencia se reconcilia con nuestro bolsillo



Pese a su precio, la última tarjeta de PNY está pensada para los jugadores más exigentes.

Si lo nuestro es jugar pero sin que se resienta nuestro bolsillo, parece que PNY ha conseguido dar en el clavo con su última tarjeta gráfica PCI Express, que además de ser tremendamente potente aparece con un asequible precio, 99€ con IVA incluido. Se trata de una tarjeta con GPU Geforce 7300 GT de nVidia sobre la que se han montado nada menos que 256 MB de memoria GDDR3 de alta velocidad. Cuenta también con salida Dual DVI para la conexión de dos monitores digitales aunque, mediante el adaptador suministrado, es posible conectar el PC a una pantalla plana TFT o de plasma. Está claro que, a nada que nos lo propongamos, no habrá juego de última generación que se resista. 30 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: PNY, www.pny-europe.com


Computer
Hoy
Juegos

Premios Computer de Oro

Computer Hoy

2006

Los mejo

¡Participa y gana!

Llega una nueva edición de los prestigiosos premios COMPUTER DE ORO que organiza nuestra revista hermana COMPUTER HOY. Un año más, COMPUTER HOY JUEGOS estará representada en esta convocatoria en la categoría de JUEGOS, eligiendo, con tu colaboración, el mejor juego del año. ¡Venga, anímate y participa!

1er PREMIO



Quad Kymco MXU 250



Con este medio de locomoción puedes llegar a cualquier sitio que te propongas. Ningún terreno puede resistirse a esta máquina dotada con 18 c.v. de potencia. Dispone de dos asientos, para que invites a quie n quieras en cualquiera de tus aventuras. Si te gusta la velocidad y encuentras una pista adecuada, aprieta el acelerador del quad hasta alcanzar los 90 kilómetros por hora que puede alcanzar. Su funcionamiento es completamente automático y tiene frenos de disco.



2º PREMIO

Televisor LCD SKY TV 37"

Televisor LCD de 37 pulgadas WXGA con 1.336×768 píxeles. Tiene una respuesta en frecuencia de 8 milisegundos, una relación de contraste de 1.000:1 y un valor de brillo de 550 cd/m^2. El ángulo de reflexión, tanto horizontal como vertical, es de 176 grados y reproduce las imágenes en un formato de 16:9. Una de las características es que cuenta con la función PIP/POP, gracias a la cual se puede ver un segundo programa en una ventana adicional. Además, tiene dos altavoces, con 10 vatios de potencia cada uno.

res del año





3er PREMIO

5 Navegadores
Medion PNA 500

Ya no tienes excusa para perderte en ningún lugar. En la pantalla TFT de 3,5 pulgadas, con una resolución de 320x240 píxeles y 64.000 colores, del navegador GPS PNA 500 de Medion, puedes ver los mapas en dos y hasta tres dimensiones. En la pantalla, además del recorrido, también dispones de mucha más información, como la distancia o el tiempo hasta el destino y una útil brújula para saber hacia dónde vas. Si no quieres distraerte mientras conduces, utiliza las orientaciones guiadas por voz.

5 DVD Portátiles
Energy Sistem Xpresionn 1600

4º PREMIO

Viajar en coche se convertirá en una excusa más para disfrutar del reproductor de vídeo portátil. Tiene una pantalla de 7 pulgadas con una relación de aspecto de 16:9. Dispone de varios niveles de zoom de la imagen con lo que se puede aprovechar al máximo el tamaño de la pantalla para visualizar todo tipo de grabaciones. No solo reproduce películas, sino también música en formato WMA, MP3 y CDDA. Con este reproductor también podrás ver tus fotografías en formato JPEG. Tiene una batería de iones de litio recargable que se acopla perfectamente en la parte inferior. El dispositivo se coloca fácilmente en cualquiera de los respaldos delanteros del vehículo, para que los viajes se hagan muy cortos.



¿Cómo participar?

Bases de participación

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Computer Hoy Juegos que envíen el cupón de participación o un mensaje SMS al **7654** según se indica en la página **16**.

2.- Entre todos los cupones y mensajes recibidos se extraerán doce votaciones mediante sorteo. El primero recibirá un quad Kymco MXU 250. El segundo un Televisor LCD Sky de 37 pulgadas. Los cinco siguientes un navegador GPS Medion PNA 500. Y los últimos cinco, un DVD portátil Energy Sistem Xpresionn 1600. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Axel Springer no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen el cupón o el mensaje desde el 1 de septiembre de 2006 hasta el 21 de septiembre de 2006, ambos inclusive.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 26 de septiembre de 2006 y los nombres de los ganadores se publicarán en el Nº 68 de Computer Hoy Juegos.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados de la editorial Axel Springer y sus familiares.

7.- Están incluidos los impuestos de matriculación, IVA y transporte. El impuesto de circulación correrá a cargo del ganador.

8.- Cualquier supuesto que se dé no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.

RECUERDA: Si participas por correo postal, sólo serán válidos los cupones originales, no se admitirán fotocopias.

Categoría Juegos



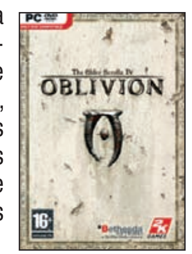
Ayúdanos a elegir los mejores juegos aparecidos durante el año 2006. ¡Es muy fácil! Sólo tienes que escoger al candidato que más te guste y enviarnos tu elección para participar en el sorteo. ¡Los premios son increíbles!

Juegos

A F.E.A.R.
Acción 3D con altas dosis de terror que nos tendrá pegados a la silla de nuestro ordenador. Una experiencia terrorífica que marca el rumbo para los futuros juegos del género. ¡¡Una maravilla!!



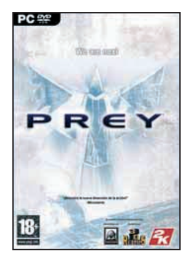
B The Elder Scroll IV: Oblivion
El Rol alcanza cotas de calidad inimaginables con esta maravillosa epopeya que nos seduce con magos, héroes, enemigos, leyendas y cientos de horas de juego. Uno de los grandes títulos del presente año.



C Ghost Recon Advanced Warfighter
Controla a tu escuadrón y a todo tipo de unidades en un nuevo juego avalado por la firma de Tom Clancy. Es imposible encontrar un simulador de guerra tan real como esta maravilla del futuro.



D Prey
Nunca un juego de acción 3D había removido con tanta fuerza los cimientos del género. No en vano es el primero en su especie que se juega en tres dimensiones reales. Si no lo pruebas, no lo crees.



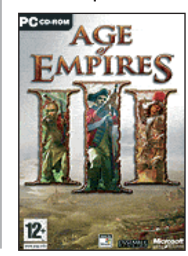
E Commandos Strike Force
Los comandos de Pyro Studios toman al asalto el género de moda en PC: la acción 3D. Ahora nos toca sabotear a los alemanes en su territorio y devolver la gloria de una saga que está más viva que nunca.



F Need for Speed Most Wanted
Una de las sagas más veteranas (más de diez años) se renueva, paradójicamente, tomando lo mejor de las anteriores entregas. Tuning a porrillo y carreras salvajes con la policía en los talones. ¡¡Emocionante!!



G Age of Empires III
La conquista del nuevo mundo, América, centra todas las misiones que podremos disfrutar con esta maravilla de la estrategia en tiempo real. Un juego que dará que hablar en los próximos años.



H Panzers 2
Los tanques toman por la fuerza los escenarios más impresionantes de la Segunda Guerra Mundial. Un juego que nos tendrá pegaditos al ordenador mientras liberamos al mundo del yugo nazi.



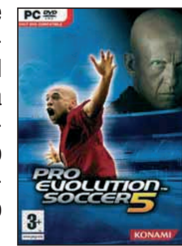
I Los Sims 2 Abren Negocios
No todo en la vida de un Sim son labores domésticas y diversión. Ahora deben enfrentarse al "mundo real" y convertise en empresarios. Es, con diferencia, una de las mejores expansiones aparecidas para «Los Sims 2».



J Guild Wars Factions
Rol online sin cuotas mensuales que está arrasando en todo el mundo con más de dos millones de usuarios. Un mundo de fantasía donde cientos de peligros nos esperan mientras forjamos a un héroe legendario.



K Pro Evolution Soccer 5
El juego de fútbol que adoran todos los aficionados y que cuenta con un realismo que quita el hipo. Es, sin lugar a dudas, lo más parecido a ver un partido de verdad por la televisión. Y este año vendrá «PES 6».



L FIFA 06
Es el juego de fútbol con mejor ambientación. Todas las ligas, equipos, uniformes oficiales, jugadores y estadios están recreados con un realismo asombroso. Y para este año, se anuncian novedades más que jugosas.



Computer Hoy Juegos

Premios Computer de Oro 2006

Vota ahora y elige los mejores juegos del año para PC

Puedes participar enviando el cupón de la revista o un mensaje SMS al número 7654

Participa y consigue fantásticos premios

Escoge tu juego favorito entre los doce nominados por la redacción de COMPUTER HOY JUEGOS y manda tu voto.

Por correo:



Si vas a votar por correo, rellena la casilla con la letra del juego elegido y mándanos el cupón de participación.

Por SMS:

Coste del mensaje 0,90 euros + I.V.A.



*O envíanos un SMS al número **7654** con el siguiente mensaje:* ***chjuegos*** *tu elección.*

Cupón de participación

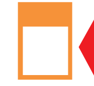
Datos personales

Nombre.. *Apellidos*..

Domicilio..

Localidad.. *C.P.*..................... *Provincia*..............................

Fecha de nacimiento... *Teléfono*..





Juegos

A	F.E.A.R. - VUG
B	The Elder Scroll IV: Oblivion - Take2
C	Ghost Recon Advanced Warfighter - Ubisoft
D	Prey - Take2
E	Commandos Strike Force - Proein
F	Need for Speed Most Wanted - EA
G	Age of Empires III - Microsoft
H	Panzers 2 - FX Interactive
I	Los Sims 2 Abren Negocios - EA
J	Guild Wars Factions - Friendware
K	Pro Evolution Soccer 5 - Konami
L	FIFA 06 - EA


Computer
Hoy
Juegos

LO MÁS NUEVO

¡¡POR FIN HEMOS PODIDO JUGAR CON UNO DE LOS TÍTULOS DE ROL MÁS ESPERADOS!!

Gothic 3



ROL · Los orcos parecen tener la guerra contra los humanos controlada, pero la llegada de un nuevo héroe puede cambiar el destino.

El rol no sólo ha resurgido de sus cenizas, sino que está atravesando su mejor momento con la aparición sucesiva, y en muy breve tiempo, de algunos títulos realmente magníficos: «Oblivion», «Titan Quest», «World of Warcraft» o «Guild Wars» entre otros. «Gothic 3» se suma ahora a esta impresionante lista con los mejores augurios posibles, pues la primera impresión que nos ha dejado es que puede convertirse en uno de los referentes del rol. ¿Quién lo hubiera imaginado hace sólo un par de años cuando las compañías habían perdido todo interés en el género?

La saga «Gothic» apareció hace cuatro años, revolucionando el mercado gracias a sus increíbles gráficos y a la libertad de acción que brindaba al jugador. Tiempo después, en 2005, aparecería «Gothic 2», cuyo argumento se centraba en la lucha de los orcos contra los humanos, historia que se retoma en esta última entrega.

Ahora, la guerra parece tocar a su fin y tan sólo queda una pequeña resistencia humana que lucha contra los invasores orcos. Nuestra será la decisión de tomar partido por unos u otros en una guerra que se nos antoja como épica y legendaria.

CÓMO SE JUEGA

¿Cómo se juega a «Gothic 3»? Pues como mejor nos parezca, porque la libertad que se nos concede para elegir nuestro destino es total. Cierto es que hay una excepción, →

En «Gothic 3» encontraremos magos, héroes de leyenda y un mundo donde reinan la fantasía, las espadas y el mejor rol para PC.



La absoluta libertad de acción es su gran baza, pero bien enriquecida con un poco de acción, una gran historia, cientos de opciones y muchos enemigos diferentes.



Las ciudades son muy bulliciosas; podemos comprar y vender objetos, o visitar a entrenadores que nos enseñen habilidades a cambio de puntos de aleccionamiento.



Myrtana es una tierra en guerra, encontraremos enemigos en todas partes: en las ciudades, en las lúgubres mazmorras o en los frondosos bosques y las enormes torres.

ELIGE TU BANDO



La rebelión está formada por humanos que luchan por expulsar de las tierras de Myrtana a los orcos.



Los orcos ya nos son salvajes pero están decididos a acabar con la rebelión para demostrar su supremacía.



Si deseamos permanecer ajenos al conflicto podemos unirnos a los bárbaros de Nordmar o al clan de Asesinos.

LO MÁS NUEVO

En el mapa podemos ver nuestra posición en todo momento y también los puntos de interés de Myrtana.

La infinidad de detalles que se aprecian en los escenarios refuerzan la sensación de estar en un mundo fantástico.

ASÍ SE JUEGA: DOMINA LA MAGIA Y LA ESPADA PARA SOBREVIVIR



1 Combatir con la espada es muy sencillo, tan sólo debemos desenvainarla y pulsar el botón derecho del ratón para lanzar un mortífero mandoble contra nuestros enemigos.



2 La magia será nuestro mejor aliado para enfrentarnos a nuestros adversarios. Si conseguimos dominarla el enemigo ni siquiera nos tocará.



3 Hablar con los personajes es vital para conseguir misiones que nos reporten nuevos objetos, o sellar buenas relaciones con una facción.



6 La sencillez define los combates ya que para pelear tan sólo tendremos que seleccionar un arma y pulsar los botones del ratón.



7 Hay gran variedad de enemigos, nos las veremos con bestias de todos los tamaños, desde imponentes trolls a manadas de pequeños lobos.


Por primera vez en la saga tendremos la posibilidad de elegir un compañero para que nos ayude.

"«Gothic 3» es la soberbia culminación de una de las sagas de rol más reconocidas"

➜ ya que a diferencia de otros juegos de rol no podremos elegir la raza de nuestro personaje, seremos humanos y punto.

De este modo, podremos actuar como mercenarios y ayudar a los orcos a machacar a la escasa oposición humana que aún resiste en Myrtana, o bien, unirnos a éstos para abortar de una vez por todas la invasión. Incluso, será posible ir de llanero solitario e intentar mantenernos al margen de estas luchas, cosa que será prácticamente imposible.

La personalidad y la clase de nuestro personaje son factores que también están enteramente en nuestras manos, pues dependen directamente de cómo nos relacionemos con los habitantes de las ciudades que iremos visitando y de las habilidades y armas que potenciemos, ya sean espadas, hachas, bastones, dagas, hechizos, conjuros, etc.

De todo esto se deduce que debemos ir modelando y fortaleciendo el perfil de nuestro héroe para combatir con garantías a los cientos de enemigos que encontraremos en las tierras de Myrtana, desde temibles orcos hasta inmensos troll, pasando por demonios, insectos o cualquier "bicho" imaginable. Y todo esto "a pata", porque no contaremos con una montura que nos permita avanzar más rápido.

Abatir enemigos reporta puntos de experiencia, que nos ayudarán a subir de nivel y a hacernos más poderosos, pues también recibimos puntos de aleccionamiento que cambiaremos a cualquier maestro por conocimientos en armas y magias.

VALORACIÓN

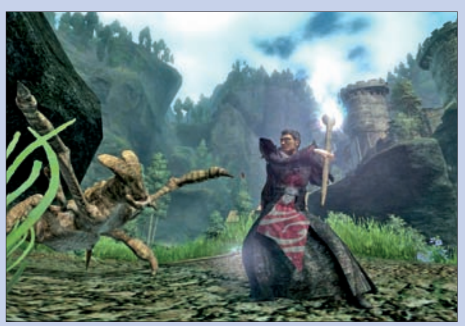
En el mismo momento en que pongamos un pie en Myrtana, sentiremos que somos parte de un mundo vivo. Los impreisonantes escenarios están plagados de cientos de detalles que refuerzan esta idea y nos sumergen en el mundo de fantasía de «Gothic 3».

Podemos embarcarnos en cientos de "quest", manejar decenas de armas y conversar con infinidad de individuos. Miles de posibilidades para que no decaiga la diversión, ni el interés, aunque la guinda serán los combates contra todo tipo de enemigos, encaminados a convertir a nuestro personaje en el más poderoso de Myrtana. Además, estará traducido y doblado al castellano, lo que permitirá que todos los usuarios disfruten del mejor rol del año.


4 Las acciones definen la clase, de ahí que si nos dedicamos a estudiar hechizos lograremos convertirnos en mago, por ejemplo.

5 Cada ciudad pertenece a una facción, si se nos ocurre entrar en cualquiera que esté bajo control del enemigo podemos darnos por muertos.


8 Las distancias son tremendas, y más sabiendo que el juego no incorporará monturas para desplazarnos de un lugar a otro.

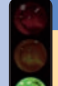

9 El equipo será importantísimo a la hora de combatir ya que nos ofrece preciadas bonificaciones que potencian nuestros poderes.


Será raro encontrar a un enemigo solo, por lo general suelen ir en grupo para ponernos las cosas un poquito más difíciles.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2006 DISTRIBUIDOR: NOBILIS
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 PRECIO ESTIMADO: 39,99 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: ATHLON 3 GHZ / 1 GB RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN


Una historia excepcional en un mundo fantástico repleto de posibilidades para el aventurero, que será totalmente libre de elegir su destino en todo momento. Tanto si te gusta el rol, como si no, te divertirás con esta auténtica joya.

VERSIÓN PROBADA: Alfa en inglés ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

¡¡DESCUBRE CÓMO SERÁ EL FUTURO DE LA ESTRATEGIA BÉLICA!! BIENVENIDO A LA MEJOR RECREACIÓN DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Company of Heroes

ESTRATEGIA · Descubre este original juego de estrategia con altas dosis de acción para vivir en directo la Segunda Guerra Mundial.

La Segunda Guerra Mundial ha inspirado el desarrollo de infinidad de juegos de muy distintos géneros. Relic, los autores de este «Company of Heroes», llegan dispuestos a romper moldes con esta nueva creación, a caballo entre la estrategia y la acción.

No es la primera vez que esta compañía nos sorprende gratamente, ya lo hizo en 1.999 lanzando «Homeworld», un juego que revolucionó el mundo de la estrategia a base de combates espaciales. «Company of Heroes» traslada el campo de batalla a la Europa sometida aún por los nazis, en concreto a los días claves del desembarco de Normandia y los posteriores acontecimientos hasta la definitiva toma de Berlín.

COMO SE JUEGA

La idea más original que encontraremos en «Company of Heroes» tiene que ver con el sistema de recursos utilizado. Contaremos con tres y cada uno se da sólo en una zona, que debemos capturar y mantener bajo control. Estos tres recursos son: munición, combustible y la energía de los hombres. Disfrutaremos de un suministro constante siempre que el enemigo no nos arrebate estas zonas y las tengamos conectadas al →



Estrategia enfocada básicamente a la acción en escenarios espectaculares y con brillantes efectos, sobre todo en las explosiones, es la propuesta de «Company of Heroes».



Parapetarnos es crucial si no queremos que nuestros hombres sucumban al fuego enemigo. También es fundamental la correcta ubicación de las distintas armas.



En el mapa táctico nos movemos más rápidos, siempre y cuando no haya enemigos cerca. Además, nos sirve para saber quién controla las distintas zonas.

LA OPERACIÓN BÉLICA MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIA EN TRES FASES



Desembarcamos en la playa de Utah para eliminar a las defensas enemigas y abrir paso al grueso de la tropa.



Al otro lado de las líneas enemigas, un grupo de paracaídistas debe destruir los antiaéreos alemanes.



La fase final de la operación consistirá en ir liberando todas las villas francesas ocupadas por los nazis.

LO MÁS NUEVO




La artillería nos enmendará la plana, si las cosas pintan mal, barriendo la zona a base de cañonazos.


Cada zona tiene su propio recurso: munición, fuel o energía para los hombres. ¡A conquistarlas!



ÁRMATE CON LO QUE PUEDAS


Podemos robarle armas al enemigo y usarlas cuando carezcamos de poder artillero, como en la fase dos, en la que sólo contamos con paracaidistas.


No podremos hacernos con blindados, ya que para frenarlos necesitamos destruirlos. Para disfrutar de ellos tendremos que construirlos.

"Las batallas son muy dinámicas y en ellas la estrategia bélica está llena de acción"

cuartel general, ya que todo el escenario es como una especie de tablero dividido en zonas que podemos ver en el mapa táctico; las azules serán las nuestras, mientras que las rojas pertenecen a nuestro enemigo.

En lo que sí se asemeja a los juegos de estrategia más clásicos es en la necesidad de levantar edificios para crear tropas. Por ejemplo, para reclutar soldados nos hará falta un cuartel.

Pero donde este juego se hace realmente grande es sobre el campo de batalla. Cada unidad que controlamos es un tesoro que debemos proteger celosamente, ya que por sí sola puede acabar con casi cualquier cosa si aprendemos a manejarla bien. Las hay de muy diversos tipos: ingenieros, soldados, artilleros...

Otra de las novedades de cara al combate es que podremos robarle equipo y armamento al enemigo para utilizarlo a nuestro favor. De este modo, si abatimos a un grupo de hombres que llevan un lanzacohetes, aprovecharemos para arrebatárselo y emplearlo para destruir tanques enemigos.

El escenario adquiere gran importancia en el planteamiento estratégico, como descubriremos desde la primera fase en la que tomaremos la playa de Utah. Debemos llevar a nuestros hombres hasta la zona de alambrada, parapetándonos en las vigas anticarros repartidas por la playa para ahorrar vidas. Además, podemos utilizar las casas para defender un territorio, así como los muros, coches o trincheras enemigas.

VALORACIÓN

«Company of Heroes» nos mete de lleno en la II Guerra Mundial de la mano de su realismo y su perfecta ambientación. A nuestro alrededor se respira el clima de una fenomenal batalla, con explosiones, mucha actividad de tropas y cientos de cosas volando por los aires.

En todo caso, si por algo destaca es por las cotas de diversión que se alcanzan jugando. El juego huye de encorsetados y complejos sistemas de gestión y recursos para apostar por la acción, trepidante pero eso sí estratégica, donde cada unidad cuenta.

El control, además, es muy sencillo, lo que facilita increíblemente las cosas, las batallas dinámicas y divertidas y la historia del grupo de paracaidistas muy atractiva. Todo esto presagia un nuevo exitazo de Relic.


La interactividad con el escenario es total, si sabemos aprovecharlo en nuestro beneficio el enemigo nos causará menos daño.

LO QUE HAY QUE SABER

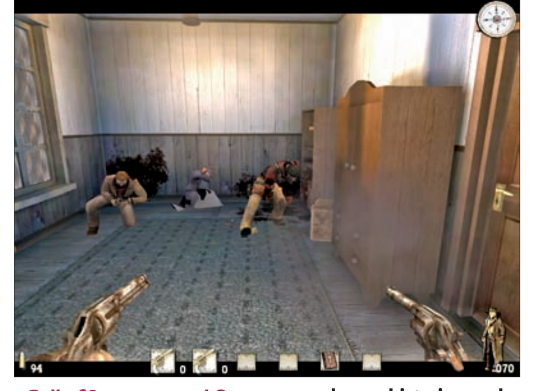
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2006 DISTRIBUIDOR: THQ
TEL. INFORMACIÓN: 91 799 19 90 PRECIO ESTIMADO: 49,99 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 16 AÑOS OTRAS VERSIONES: NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2 GHZ / 512 MB RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Impresionante título de estrategia que recrea fidedignamente algunas de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Divertido y muy sencillo, ya que se centra más en el apartado táctico que en el económico.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia


Computer
Hoy
Juegos



«Call of Juarez» es el Oeste puro: buena historia, mucha acción, algo de infiltración y una ambientación soberbia.



Encarnamos al reverendo Ray, hombre de rígida moral al que molesta la lujuria que corre por el Saloon del pueblo.



Un potente zoom nos pemite apuntar mejor aunque sólo queda nítido el objetivo, desenfocándose el resto.

UN WESTERN A LA VIEJA USANZA



Los duelos al sol pondrán a prueba nuestro estatus de tirador. Rapidez a la hora de desenfundar y conservar unos nervios de acero son la clave para sobrevivir.



Las persecuciones a caballo son otro clásico del género, que nos permitirá disfrutar del placer de dar caza a forajidos al galope y sin dejar de dispararles.



Las peleas de puñetazos son escasas, aunque divertidas y difíciles ya que siempre estaremos en inferioridad numérica. Pegar primero, y dos veces, será lo mejor.

DESENFUNDA RÁPIDO QUE LA ACCIÓN LLEGA AL OESTE

Call of Juarez

ACCIÓN · La ley del Oeste es implacable... "los lentos de mano y quienes anden flojos de puntería acabarán como carne para buitres".

Que nos pillen rondando por el escenario del crimen, malo, pero si además nos encontramos en una época como la del Salvaje Oeste, donde el mejor juez es la horca, la cosa no puede pintar peor. Seguro que algo parecido a esto pensó Billy, camorrista oficial del pueblo, cuando nada más producirse un asesinato se encontró de bruces con el reverendo Ray...

En este punto arranca «Call of Juarez», un juego, donde la acción trepidante se combina con algunas fases de infiltración, en el que debemos alternar el control de los dos personajes principales para descubrir la verdad sobre el asesinato. Para desvelar la trama será preciso explotar las mejores habilidades de cada uno de los protagonistas. Billy, por ejemplo, tendrá que moverse con sigilo para evitar que sus enemigos le detecten, mientras que el reverendo irá con toda la artillería por delante, en el sentido literal, ya que podrá disparar a la vez dos armas utilizando los dos botones del ratón.

Con independencia del personaje que controlemos, será fundamental ir recogiendo los objetos que encontremos, principalmente balas y salud, además de hacernos con aquellos que soltarán los enemigos abatidos.

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención al jugar a «Call of Juarez» es la voluntad de recrear en el juego aquellas situaciones clásicas de los "Westerns". Estaremos frente a un recorrido por los distintos estereotipos vistos en la gran pantalla: persecuciones a caballo, duelos al sol, peleas en la cantina, indios despiadados...

De este modo la ambientación resulta genial y da la impresión de que en cualquier momento aparecerá John Wayne a caballo rifle en ristre, o James Stewart paseando la estrella de "sheriff" por las calles de un pueblo típico del Oeste americano.

La ametralladora es muy potente, no hay rival que aguante su ráfaga.

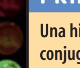
Disponemos de dos revólveres, cada uno asignado a un botón del ratón, así que si deseamos disparar con la derecha habrá que pulsar el botón derecho. También se puede abrir fuego con los dos a la vez.

VALORACIÓN

«Call of Juarez» es un título muy interesante. La acción es trepidante y las fases de infiltración ofrecen un excelente contrapunto. El desarrollo resulta muy variado y nos exige cambiar el chip para adaptarnos a los objetivos de cada personaje. Además, según nos han asegurado desde Take2, el juego estará traducido y doblado en su versión final, lo que reforzará la sensación de estar viviendo una auténtica aventura en el Salvaje Oeste. «Call of Juarez» promete grandes cosas... y duelos a muerte.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE 2006 **DISTRIBUIDOR:** TAKE2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **PRECIO ESTIMADO:** 29,99 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 18 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2,2 GHZ / 512 MB RAM



PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Una historia muy atractiva, una ambientación soberbia y acción trepidante se conjugan para crear un título digno de los mejores "westerns" de la filmografía americana. Si te van las "pelis" de pistoleros, no te lo puedes perder.

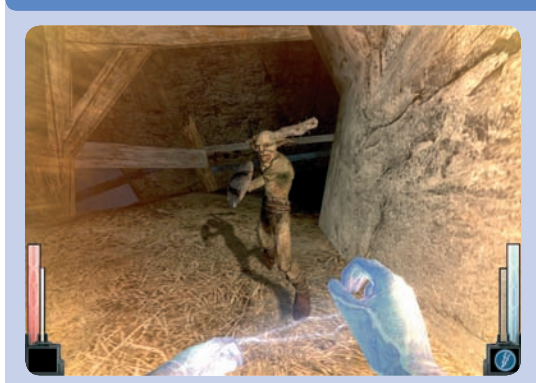
VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés **ADECUADO PARA:** Todos los niveles de experiencia


El escenario estará plagado de bestias que acabarán con nosotros si no evolucionamos rápido a nuestro héroe.


Las magias se pueden disparar a distancia y son un recurso obligado. El daño que causan es altísimo.


Combatiendo podremos utilizar las patadas para quitarnos de encima a algún enemigo molesto.

LAS HABILIDADES DE SARETH


Los poderes de la magia son increíbles y son perfectos para atacar desde la distancia. En el cuerpo a cuerpo, sin embargo, tendremos que recurrir a otras armas.


Ejercitar la mente nos abre nuevos caminos, como el de la telequinesia, que nos permitirá mover objetos para lanzárselos a nuestros pobres enemigos.


Los caminos del acero son complejos ya que nos obligan a enfrentarnos a los enemigos cuerpo a cuerpo. El contacto será brutal y la sangre brotará a borbotones.

LA FANTASÍA DE "MIGHT & MAGIC" SE CONVIRTIÓ EN ACCIÓN

Dark Messiah

ACCIÓN · Tras milenios de luchas, las fuerzas demoníacas están preparadas para asestar el golpe mortal. ¿Vas a enfrentarte a ellos?

La saga «Might & Magic» es una de las más prolíficas del mundo de los videojuegos y ha pasado por casi todos los géneros conocidos. Desde el rol más "heavy", hasta la estrategia más divertida sin olvidarse, ahora, de la acción 3D.

«Dark Messiah» retoma la historia que pudimos vivir en «Heroes V of Might & Magic» y nos pone en la piel de Sareth, un aprendiz de mago al que encomiendan buscar la Calavera de las Sombras. Un artefacto capaz de sellar la prisión donde ahogan sus penas las hordas malignas.

El juego nos introduce en la ciudad del Yelmo de Piedra donde nos espera nuestro maestro. Allí aprenderemos los caminos de la magia y de la guerra, las dos disciplinas obligadas de cualquier héroe que quiera ir en busca del oscuro Mesías.

Aunque se trata de un juego de acción, sus programadores han añadido un cierto toque de rol que se deja notar en la configuración del personaje, al que podremos especializar más o menos en las distintas artes de magia y guerra. Podrá aprender hasta 12 hechizos distintos o manejar 30 armas que van aumentando su poder a medida que las misiones se complican más y más.

Los combates son muy dinámicos y podemos elegir entre utilizar espadas o lanzar hechizos. También recurriremos a las patadas para apartarlos de nuestro lado o hacer uso de un arco que deja secos a los orcos.

Además Sareth, como buen aprendiz de brujo, posee un poder para mover objetos que es una delicia y que sirve para lanzar a los enemigos cuando los pobrecitos andan desprevenidos.

VALORACIÓN

«Dark Messiah» utiliza el motor gráfico Source diseñado por Valve para sus «Half-Life» varios y se nota desde el primer instante. Los efectos de física de los objetos es increíble y tanto los diseños de los personajes como los de los escenarios quitan el hipo por su tétrica ambientación.

La versión que hemos probado constaba de varias fases y pudimos ver que es posible elegir la forma de afrontar el objetivo eligiendo el sigilo o la acción según las circunstancias. En definitiva, un juego que promete mucha acción y algo de rol, muy poquito, y que deja bien alto el pabellón de la saga «Might & Magic».

En las profundidades viven bestias con un aspecto bastante aterrador. Sacrificarles será lo mejor.

Los combates son muy dinámicos y nos ofrecen mucha libertad para atacar como más nos guste.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE 2006 **DISTRIBUIDOR:** UBI SOFT
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 **PRECIO ESTIMADO:** 44,95 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES 18 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 3 GHZ / 1 GB DE RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

El universo de fantasía de "Might & Magic" gana un nuevo hijo que convierte la acción 3D en una epopeya increíble. Enemigos, magias, escenarios impresionantes... ¡¡todo!! está concebido para tenernos pegados al PC.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés **ADECUADO PARA:** Todos los niveles de experiencia

Desde el Laboratorio

Así hacemos los Test

La tabla de Test es el escaparate donde se exponen todas las pruebas que, previamente, hemos realizado en el Laboratorio. Un largo camino que ahora te describimos minuciosamente...



COMPUTER HOY JUEGOS es la única revista del mercado que prueba todos los juegos de PC en 24 ordenadores distintos, sobre los que se realizan posteriormente 48 pruebas de rendimiento de vídeo.

La configuración del laboratorio no se ha realizado al azar, ya que es un fiel reflejo de los tipos de procesadores y tarjetas gráficas y de sonido que aún se encuentran operativos en los hogares españoles. De ahí que sea tan importante valorar en su conjunto cuál es el grado de compatibilidad de un juego cuando se expone a la vara de medir de nuestros ordenadores.

Nuestros resultados no intentan ser verdades universales, ya que dos ordenadores idénticos pueden ofrecer resultados distintos por razones de optimización, driver mal instalados o aplicaciones, periféricos y sistemas operativos defectuosos.

Nuestros resultados son fiables desde el momento en que nuestros PC no se dedican a otro cometido que el juego, no están conectados a Internet y, por lo tanto, expuestos a virus, los driver están actualizados a las últimas versiones y los discos duros son sometidos, mensualmente, a procesos de limpieza y defragmentación que mejoran notablemente los resultados de muchos de los lanzamientos.

¿Funciona en mi PC?

Si queréis conocer realmente el grado de compatibilidad de un juego con vuestro PC, o tarjeta gráfica, podéis acudir a la página 76 para evaluar el rendimiento obtenido en el laboratorio del ordenador más parecido al vuestro. Siempre por aproximación, y teniendo en cuenta las condiciones de uso antes descritas.



Los ganadores en Calidad y Precio Calidad aparecen destacados con dos identificaciones distintas para que os quede claro, de un vistazo, cuáles son los vencedores en cada número.

El argumento y los objetivos se describen en las primeras líneas del artículo, destacando los precedentes y nombres de los protagonistas.



Los iconos PEGI indican la edad recomendada (1) y si su contenido es violento (2), discriminatorio (3), si tiene lenguaje soez (4), si se enseña el uso de drogas (5), si muestran situaciones de miedo (6) o sexo explícito (7).



Sección Test

Las páginas correspondientes a la sección de Test son la base sobre la que se asienta el concepto revolucionario que representa COMPUTER HOY JUEGOS ya que, en todo momento, se presenta la información de un modo sencillo y práctico, con la clara intención de ofrecer respuestas inmediatas a cualquier duda que os pueda surgir sobre su argumento, desarrollo o estilo de juego.

La forma de jugar se explica de una forma sencilla a través de una serie de pantallas numeradas en las que se detallan algunos aspectos importantes que siempre tienen que ver con el momento de jugar, obviando menús o configuraciones. En este apartado podréis encontrar la forma de eliminar a algún enemigo, los marcadores e indicadores de pantalla o la forma de alcanzar un cometido concreto que se repite más veces.



VALORACIÓN

Espectacular juego de carreras con un frenético desarrollo, que nos enganchará desde la primera

La forma de jugar y el modo de conseguir los distintos objetivos son el eje fundamental de este apartado del texto principal.

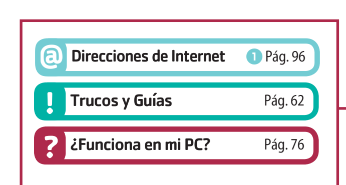
CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Selección
Botón Derecho: Acción

Los controles básicos hacen referencia siempre a los controles que recomendamos desde la redacción por tipo de juego.



Además de los datos de distribuidor, edad, etc. la tabla está acompañada por un concreto comentario que resume su calidad, o algún aspecto importante como la diversión.



Estos elementos son la forma de saber si existen otras reseñas en la revista del juego que protagoniza el artículo. De un vistazo podréis saber si existen trucos o guías, enlaces de internet y si funciona o no correctamente en vuestro PC.



Tabla de Test

Si queréis conocer la forma de obtener la nota, sólo tenéis que aplicar una sencilla fórmula que consiste en multiplicar el resultado de cualquier parámetro y multiplicarlo por su porcentaje. Es decir, la Tecnología, que afecta en un 3% al total de la nota ha obtenido un 10,00. El resultado se suma a los demás parciales, que finalmente se dividen por el 13% . De ahí el 9,23 en gráficos obtenido. Esa operación se realiza con todos los parciales.

CALIDAD DEL JUEGO

1 Este apartado, que supone un 58% de la nota final, se muestra a través de tres parciales (Gráficos, Sonido y Jugabilidad) que os pueden servir de fieles indicadores sobre su verdadera calidad.

SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE

2 Creemos que la responsabilidad de las distribuidoras no termina con la puesta a la venta del juego. Por eso, os informamos de sus direcciones de internet Pág.96 y fax de asistencia a los que podéis acudir.

INSTALACIÓN

3 Este apartado está concebido para definir el grado de dificultad de la instalación de cualquier juego de PC, diferenciando si el proceso se realiza con muy pocos pasos o con muchos.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

4 Tan importante como el propio juego no hay nada salvo un buen manual. Por eso, en el Test podréis encontrar todos los requisitos que consideramos esenciales para calificar un manual de muy completo o no. Los datos que valoramos son: Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D), Trucos y pistas (E), Guía rápida para empezar a jugar(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de asistencia técnica (I) y Ayuda en internet (J).

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO

5 Para las pruebas de compatibilidad de sonido se realizan 24 pruebas sobre 13 tarjetas de sonido distintas. Estos son todos los modelos: Terratec Sound System DMX Fire 1024, Terratec Sound System 512i, Guillemot Maxi Sound Muse, Terratec Sound System DMX, Terratec EWX 24/96, Terratec Aureon 5.1 Fun, Creative Sound Blaster Audigy Player, Terratec Aureon 5.1 Sky, Creative Sound Blaster Live! 5.1, Creative Sound Blaster Live! 5.1 Bulk, Creative Sound Blaster Audigy 2 y dispositivos analógicos integrados en placa AC97 y SoundMax.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO

6 Enmarcada en la filosofía de aportar datos contrastados, podéis ver el grado de compatibilidad con vuestro PC en la sección ¿Funciona en tu PC? Pág. 76.

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN

7 Se valora si el juego dispone de menús en castellano, ajustes de resolución/profundidad de color para la pantalla, subir o bajar el volumen de la música y sonido, o aumento y disminución de la dificultad.

OTROS DATOS

8 Aquí se valoran aspectos que en ocasiones se olvidan. Número de fases, jugadores, periféricos que permite o el idioma son algunos datos "vitales" para conocer el grado de extensión y posibilidades.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



FlatOut 2

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 FAX: 91 367 88 98
PRODUCTOR: Empire Interactive
DESARROLLADOR: Bugbear Entertaiment
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Espectacular desarrollo que nos muestra el lado más salvaje de las carreras de velocidad. Nunca fue tan divertido conducir a toda pastilla salvando obstáculos y provocando accidentes para eliminar rivales. ¡A por ellos, oé!

	Porcentaje		Nota
1 **CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)**	**58%**		**8,86**
Gráficos	**13%**		**9,23**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**7,71**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Normales	5,00
Jugabilidad	**38%**		**8,95**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Volante / Óptima	10,00
2 **SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE**	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 40	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
3 **INSTALACIÓN**	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.892,5 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
4 **MANUAL DE INSTRUCCIONES**	**2%**	Adecuado (A,D,E,F,G,H,I)	**7,00**
5 **PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO**	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
6 **PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO**	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,11**
7 **POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN**	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
8 **OTROS DATOS**	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	34 vehículos, 60 trazados y 6 estadios de Derby	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control, Volante	8,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	2/0 (Red Local/Internet)	
9 **NOTA MEDIA**	**100%**		**8,72**
10 Corrección positiva			
Corrección negativa			
11 **RESULTADO DEL TEST**	**Notable**		**8,72**
12 **PRECIO/CALIDAD**	**Suficiente**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 8,72 = 4,58 = Suficiente		

NOTAS PARCIALES

Según lo que cada uno busca en un juego, es posible considerar que ciertas valoraciones no son significativas y, por lo tanto, tenerlas en cuenta sólo sirve para aumentar o reducir la nota artificialmente. Para estos lectores, que no creen en una valoración que comprenda el manual o el servicio técnico, acudir a las notas parciales puede ser una solución.

LAS VERSIONES DE PRUEBA

En la sección Primer Contacto se alude a una serie de términos técnicos que hacen referencia al estado de desarrollo de los juegos. Con "Alfa" nos referimos a versiones muy básicas que no superan el 50% de desarrollo, y con "Beta" a los juegos que aún están a falta de algunas opciones y que no se pueden considerar 100% "Finales".

NOTA MEDIA

9 Este número se obtiene de hacer la media de todas las notas obtenidas en los distintos apartados que se valoran, y que hemos descrito anteriormente.

CORRECCIÓN POSITIVA/NEGATIVA

10 Si existe algún detalle, bueno o malo, que merezca ser reseñado y valorado, este es su sitio. Y es que debéis tener en cuenta que nunca se tratará de supuestos arbitrarios, sino de apartados cuantificables, demostrables, que merezcan ser destacados y que no tengan cabida en otro lugar de la tabla.

RESULTADO DEL TEST

11 La nota final es el resultado de aplicar la Corrección positiva/negativa a la nota media y, según su valor, adquiere un calificativo y un color determinado.

De 9,02 a 10	Sobresaliente
De 7,02 a 9	Notable
De 5,02 a 7	Bien
De 3,02 a 5	Suficiente
De 1,2 a 3	Insuficiente
De 0 a 1	Deficiente

PRECIO/CALIDAD

12 Lo barato no siempre es malo y lo caro tampoco es sinónimo de bueno. Por eso, hemos realizado un exhaustivo estudio de todos los juegos publicados durante el último año y hemos obtenido un precio medio.
El resultado se obtiene de dividir el precio recomendado y la nota obtenida en el Resultado del Test. El valor obtenido es llevado a una tabla que dictamina su rentabilidad.

PRECIO MEDIO (RELACIÓN PRECIO/CALIDAD)

Para llevar a cabo correctamente el cálculo de la relación precio/calidad en los Test, COMPUTER HOY JUEGOS actualiza el precio medio todos los años, tomando como referencia los lanzamientos producidos durante los doce meses anteriores. En la revisión presente, el precio medio de todos los lanzamientos se ha fijado en 25,73€, frente a los 26,50€ del año anterior.

RESULTADO DEL TEST	Notable	8,72
PRECIO/CALIDAD	Suficiente	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 8,72 = 4,58 = Suficiente	

Indice	hasta	2,57	Sobresaliente
2,58	hasta	3,22	Notable
3,23	hasta	4,29	Bien
4,30	hasta	6,43	Suficiente
6,44	hasta	12,87	Insuficiente
	Desde	12,88	Deficiente

JUST CAUSE

ACCIÓN • Objetivo: derrocar al gobierno de Salvador Mendoza. Lugar: archipiélago de San Esperito. La libertad está en peligro. STOP.

Eidos nos traslada a un idílico lugar repleto de agua, vegetación y bellos paisajes en el que viviremos una aventura de acción al más puro estilo James Bond. Vive trepidantes persecuciones por tierra, mar y aire en esta pequeña isla tropical en la que, ya te avisamos, absolutamente todo puede pasar.

San Esperito es un pequeño paraíso (inmenso en nuestro PC), en medio del océano, donde revolucionarios y cárteles de la droga pugnan por hacerse con el control, cada uno con sus métodos, bajo la atenta mirada del dictador Mendoza, una china en el zápato de los occidentales, más ahora que es sabido que almacena armas de destrucción masiva. ¿Cómo acabar con él? Se envía a un agente secreto para manejar el "cotarro", que responde al nombre de Rico Rodríguez; se presta apoyo al cartel de los Rioja, por un lado, se ayuda a la guerrilla revolucionaria, por otro, y se espera pacientemente a que entre los dos derroquen al tirano. Y una vez destruidas las armas, que se las apañen como puedan. ¡Occidente ya estará a salvo!

CÓMO SE JUEGA

«Just Cause» es un título que cuenta con un desarrollo muy sencillo pero a la vez complejo y variado. Por un lado la cosa no tiene pérdida: limitarnos a cumplir las 21 misiones principales→



Una espectacular aventura, al más puro estilo James Bond, que, en el papel del agente secreto Rico Rodríguez, nos llevará por los bellos parajes de un inmenso archipiélago gobernado por un tirano.

Cientos de misiones, un escenario gigantesco y libertad de acción. Estas son las bazas de «Just Cause».



LAS CLAVES DEL JUEGO

Acción trepidante y sin pausa. Es el rasgo que mejor define la guerra permanente que nos vamos a encontrar en «Just Cause».

Centenares de vehículos a tu disposición. No preguntes, y si ese camión, coche, moto, helicóptero o avión te gustan... ¡¡cógelo!!

Escenario de juego inmenso. Los más de mil kilómetros cuadrados de extensión de San Esperito ocultan miles de gratas sorpresas.

Muévete rápido por tierra, mar y aire... e incluso bajo el agua. El enemigo no dejará de acosarte, así que evita ser blanco fácil.



Rico dispone de decenas de armas, desde los típicos rifles, pistolas y subfusiles automáticos, hasta lanzacohetes y torretas ametralladoras. ¡¡Qué bestia!!

Los escenarios fotorrealistas del juego nos harán creer en ciertos momentos que estamos ante algo más que una imagen generada por ordenador. Parece de verdad.

"La extraordinaria variedad de lugares y vehículos nos asegura horas de diversión"

que forman parte de la espina dorsal del juego, y cuyo objetivo final es facilitar la liberación de cada una de las provincias del archipiélago de San Esperito, compuesto por decenas de islas de distinto tamaño que en su totalidad abarcan nada menos que 1.000 km^2. Y ahí es donde el asunto empieza a complicarse; la descomunal extensión a cubrir y la posibilidad de "pasar" totalmente de esas misiones oficiales para ir a nuestro aire convierten a «Just Cause» en todo un desafío.

Si optamos por seguir la trama del juego tendremos que realizar diferentes encargos para facilitarle la vida a la guerrilla o a los narcos: rescatar a un conocido dirigente del ejército revolucionario, liquidar a algún miembro del gobierno de Mendoza, transportar mercancías, robar vehículos o volar silos de misiles. Las posibilidades son infinitas.

Estas misiones principales finalizarán al izar la bandera de la revolución, aunque antes tendrá lugar una cruenta lucha contra las fuerzas gubernamentales, en lo que será uno de los momentos más espectaculares y divertidos del juego. Estas misiones puede parecer pocas, pero dada la superficie de juego, completarlas puede llevarnos horas.

En cuanto a la otra vía de actuación, posiblemente la más divertida, podemos movernos a nuestro libre albedrío hasta completar las casi 300 misiones incluidas, algunas casi imposibles, como encontrar un número determinado de objetos repartidos por todo el área de juego. Nos vamos, por tanto, a hinchar a explorar; podremos llegar a cualquier lugar del mapa, por muy elevado e inaccesible que pueda parecer, y esto incluye cráteres de volcán, islas minúsculas alejadas de la civilización e, incluso, el punto más alto de las antenas de comunicación. ¿Cómo llegar a tan remotos lugares? Pues en moto, coche, camión, lanchas, barco, avión, helicóptero y casi cualquier tipo de transporte imaginable; tan sólo hay que encontrarlo, tomar el control y disfrutar de la experiencia. ¿Y para bajar? Pues nada mejor que saltar y practicar caída libre hasta sobrevolar el objetivo, entonces abriremos el paracaídas para dejarnos caer suavemente.

CONTROLES BÁSICOS

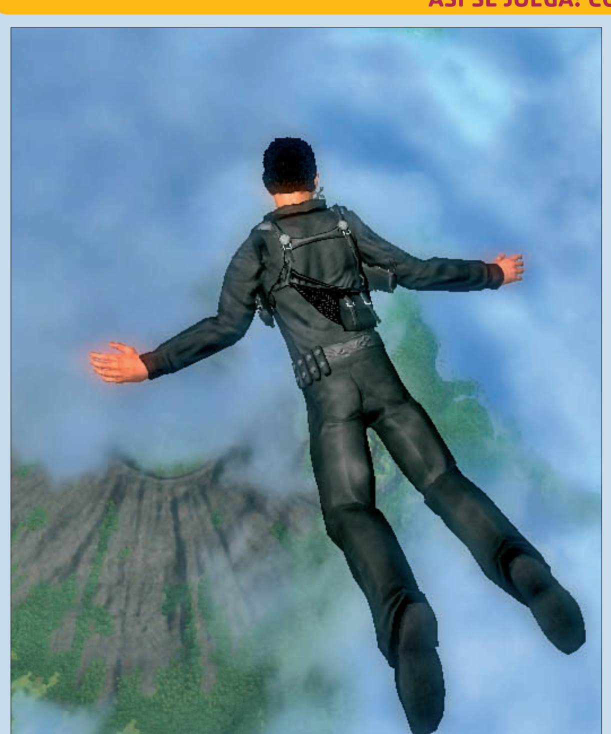
Ratón:
- **Botón Izquierdo: Disparar**
- **Botón Derecho: Vista primera persona**

Teclado:
- **W A S D: Movimiento**
- **M: PDA**
- **E: Entrar en vehículo**
- **Espacio: Saltar**

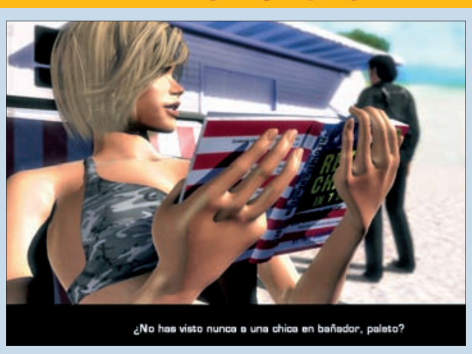
VALORACIÓN

«Just Cause» presenta una realización perfecta, es gráficamente espectacular y la infinita extensión del archipiélago nos deja sin aliento en cuanto lo vemos. Además, dispone de abundantes secuencias de introducción, muy

ASÍ SE JUEGA: COMPLETA LA AVENTURA O DISFRUTA DE LA ISLA



1 Si te apetece descansar de tanta misión, haz turismo y buscar lugares sorprendentes como la discoteca sobre el volcán.



2 En la caravana de la organización podremos recoger los encargos de las misiones principales.



3 Las armas automáticas son perfectas para los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Cuidado.



6 Conviene utilizar los caminos, ya que resulta difícil desplazarse por la frondosa selva.



7 Date un paseo por el aeropuerto y podrás pilotar aviones tan gigantescos como éste.



Rico es capaz de realizar acrobacias en lugares inimaginables, y no sólo de cara a la galería ya que tienen su utilidad. Dominando esta suerte podremos asaltar vehículos, ya sea por tierra, mar o aire.

bien dobladas al castellano, y que nos llevan de la mano por su apasionante trama de conspiración.

A esto hay que sumar el carisma y las habilidades de nuestro protagonista. Rico irá muy bien equipado y podrá echar mano de un catálogo de armas que nos sorprenderá durante la acción por su variedad y cantidad. Tampoco le faltarán vehículos, ni "chulería" para bajar a bofetadas a su legítimo dueño y quedárselos para siempre.

La libertad de movimiento que permite el inmenso escenario, es otro de los puntos fuertes del juego. Eso nos invita a desviarnos de la historia principal para centrarnos en misiones secundarias que se completan en unos pocos minutos. Muchas veces, dispersarse puede ser un problema, ya que no nos permite avanzar en la historia principal.

Algo muy molesto es la imposibilidad de grabar la partida, lo que obliga a recorrer enormes distancias para volver a empezar la misión. Si obviamos este hecho, «Just Cause» es muy divertido y un juego con el que es difícil aburrirse por la gran cantidad de cosas que tenemos que hacer.

Direcciones de Internet 6 Pág. 96
Trucos y Guías Pág. 62
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



4 Las persecuciones son continuas y en ellas el objetivo es cazar al molesto enemigo.



5 El arsenal es tremendo y los vehículos suelen contar con potentes armas secundarias.



8 Conviene ir con mucha cautela pues a nada que nos saltemos la ley, nos perseguirán.



9 Podemos participar en carreras como parte de las misiones secundarias del juego.



VERSIÓN COMENTADA

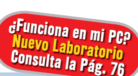
RESULTADOS DEL TEST

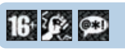
PC-DVD (Win 2000/XP)



Just Cause

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 64 **FAX:** 91 367 88 98
PRODUCTOR: Eidos
DESARROLLADOR: Avalanche Studios
OTRAS VERSIONES: PS2 y X360





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Una realización impecable y una extensa variedad de lugares, armas y vehículos son los fundamentos de uno de los pocos juegos que ha conseguido sorprendernos sobremanera en los últimos meses.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**9,26**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,43**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,97**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Casi infinita	9,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Sin problemas	8,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 64	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**7,20**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (7.495,23 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	34 Megabytes	1,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,D,E,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,80**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**6,25**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,65**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	Más de 300 misiones, un centenar de vehículos distintos y 1.024 Km² de escenarios	10,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,53**
Corrección positiva		La libertad de movimientos*	0,50
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Sobresaliente**	**9,03**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 9,03 = 4,97 = Suficiente

* y su escenario tan increíble

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

AVENTURA • Sólo nuestro ingenio salvará de la destrucción a dos mundos que representan visiones enfrentadas de la Humanidad.



Stark, el mundo de la ciencia, y Arcadia, el de la magia. Hace 10.000 años formaban parte del mismo universo, pero fueron separados para evitar que la humanidad se destruyese a sí misma. En todo este tiempo sólo una persona, April Ryan (la protagonista de la primera entrega titulada «The Longest Journey»), había conseguido desplazarse por ambos mundos sin problemas, a su antojo.

Ahora, ese privilegio ya no es exclusivo. Zoë Castillo, una bella joven que reside en Casablanca, ha empezado a tener confusas visiones sobre April, coincidiendo misteriosamente con la extraña desaparición de su mejor amigo. Su búsqueda le llevará a iniciar una fascinante aventura a través de estos dos mundos paralelos con un objetivo: encontrar un significado a cuanto está sucediendo.

CÓMO SE JUEGA

En «Dreamfall» tendremos que dirigir los pasos de tres personajes, que han de jugar papeles decisivos en la compleja trama de esta fascinante aventura, que se desarrolla en dos mundos paralelos y a lo largo de 15 capítulos.

Zoë Castillo, April Ryan y Kian se controlan de idéntica manera y sus armas para progresar en la historia en que se ven envueltas también son las mismas: explorar y conversar. Gozan de total libertad para moverse por los escenarios, donde se encontrarán con numerosos personajes

1 Zoë vivirá una peligrosa aventura que la llevará a viajar entre mundos paralelos, repletos de puzzles y amplias zonas a explorar.



Aventura tradicional en toda regla, que hace gala del abecé del género: una buena historia que nos atrape, múltiples puzzles que nos desafíen y protagonistas con carisma a los que guiar.

a los que sonsacar información charlando, o también ofreciéndonos su ayuda para superar un reto determinado. Los objetivos irán surgiendo, así, de forma totalmente natural, conforme hagamos indagaciones, y las claves saldrán de boca de personajes o sugeridos por la propia situación en que les conozcamos.

El sistema elegido para hablar con los personajes es el tradicional menú con muchas preguntas, en el que incluso prodremos decidir la forma de realizarlas. Es decir, el tono que emplearemos con nuestro interlocutor, que puede ser más amable o inquisitivo. Por supuesto, la respuesta obtenida estará en función de las maneras que utilicemos y en algunos momentos las cosas se pueden poner al rojo y llegar, incluso, a las manos.

Por fortuna, las tres protagonistas no son mancas y no tendrán problemas para defenderse. El sistema de combate es muy sencillo, como corresponde a una aventura, y se limita a dos tipos de golpes: leves y fuertes, que podremos combinar para lograr movimientos realmente devastadores. Se nos concederá la victoria si logramos dejar a cero la barra de salud del enemigo.

En muchas ocasiones los enfrentamientos directos no serán la opción más inteligente, resultando mucho más conve- ➜

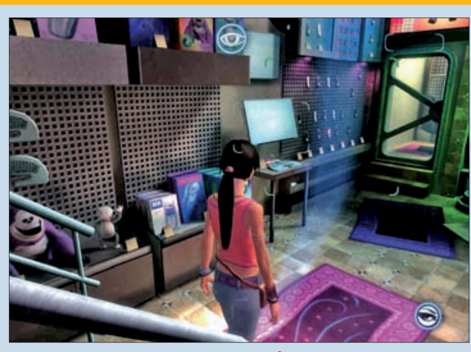


Visitaremos muchas localizaciones diferentes siguiendo los giros de la trama, lo que nos llevará por parajes a cada cual más bonito y trabajado. Los tres años de programación han dado sus frutos.



Pese a que no hay tutorial es muy sencillo jugar ya que los personajes nos orientarán en todo momento, como en el estilo de lucha. Sin duda, una aventura para todos los públicos.

ASÍ SE JUEGA: UNA AVENTURA DE ENSUEÑO



2 **El campo focal es una útil herramienta** con la que escrutar el escenario en busca de pistas.



3 **Conversar es recabar información,** algo fundamental para saber en qué andamos metidos.



4 **Los combates son divertidos,** aunque mecánicos y facilones. Los enemigos son unos blandos.



5 **El tono al preguntar condiciona** la posible respuesta. Mucha curiosidad nos traerá problemas.



6 **A Zoë no le faltarán enemigos,** algunos tan peligrosos que podrían llegar a matarla. Tendremos que estar con mil ojos.

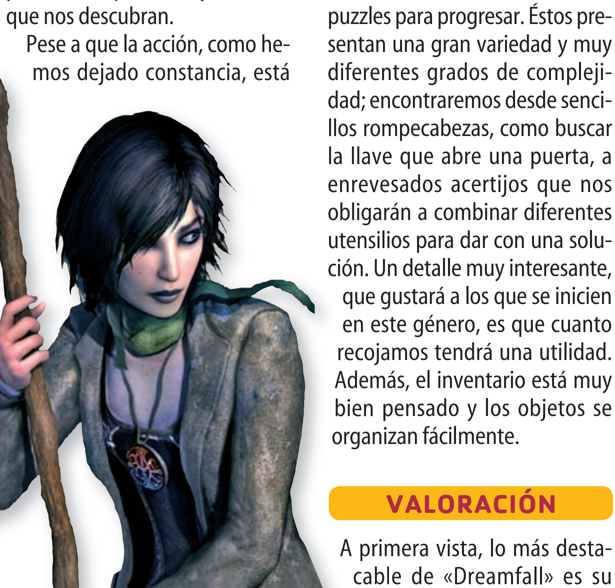




En muchas conversaciones la cámara nos ofrecerá diferentes ángulos, con objeto de darle un aire más cinematográfico. El espléndido doblaje terminará de sumergirnos plenamente en la historia.

➜niente colarnos en lugares vedados mediante una especie de modo infiltración. Así, será posible cumplir los objetivos sin que nos descubran.

Pese a que la acción, como hemos dejado constancia, está presente, «Dreamfall» no deja de ser una aventura clásica, por lo tanto su desarrollo orbita en torno a la necesidad de resolver puzzles para progresar. Éstos presentan una gran variedad y muy diferentes grados de complejidad; encontraremos desde sencillos rompecabezas, como buscar la llave que abre una puerta, a enrevesados acertijos que nos obligarán a combinar diferentes utensilios para dar con una solución. Un detalle muy interesante, que gustará a los que se inicien en este género, es que cuanto recojamos tendrá una utilidad. Además, el inventario está muy bien pensado y los objetos se organizan fácilmente.



VALORACIÓN

A primera vista, lo más destacable de «Dreamfall» es su espectacular apartado visual ya que la mezcla de diferentes estilos en cada mundo dota de gran variedad y belleza a los escenarios. Además, el diseño de los personajes resulta especialmente atractivo ya que se puede percibir, incluso, el estado de ánimo y las emociones en cada gesto que hacen o palabra que pronuncian.

Mención aparte merece el maravilloso trabajo realizado con la traducción y el doblaje, asunto capital en un título que basa toda su fuerza y gancho en la historia que cuenta. Nada nos perderemos del inteligente guión salpicado de constantes sorpresas que no hacen sino aumentar el interés por el desenlace final. Además, no nos resultará difícil progresar, ya que los combates son bastante mecánicos y asequibles, mientras los puzzles, sin ser facilones, no llegan a volvernos locos.

Sin duda, es «Dreamfall» una extraordinaria aventura, divertida e interesante, pero sobre todo agraciada con una ambientación increíble y una historia sensacional. ¡Lo tiene todo!



Los lugares marcan a las personas que los habitan. En Venice, por ejemplo, nos encontraremos con mucha gente depresiva.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Ratón:
Movimiento cámara
Botón Izquierdo: Seleccionar
Botón Derecho: Menú

Teclado:
W: Avanzar
S: Retroceder
A: Izquierda
D: Derecha

Direcciones de Internet — Pág. 96
¿Funciona en mi PC? — Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



Dreamfall The Longest Journey

DISTRIBUIDOR: Friendware
TEL. INFORMACIÓN: 91 724 28 80 **FAX:** 91 725 90 81
PRODUCTOR: Micro Application
DESARROLLADOR: Funcom
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Un apartado visual de incomparable belleza sirve de decorado a una ingeniosa y entretenida historia, cuya trama tendremos que desenredar a base de resolver puzzles, luchar contra enemigos, dialogar y "darle al coco".

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,43**
Gráficos	**13%**		**9,38**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,29**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,13**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 724 28 80	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.friendware.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (6.036,5 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,16**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,65**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 protagonistas y 15 capítulos	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,54**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST	Notable		**8,54**
PRECIO/CALIDAD	Suficiente		
Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 8,54 = 5,26 = Suficiente		

Y el mes que viene...

DE REGALO CON



Un nuevo juego de la colección LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

¡¡Diviértete a todo gas con los camiones más rápidos de tu PC!!





¡¡Cinco ciudades increíblemente grandes y llenas de trabajos que completar!! Ganarás una fortuna viajando por el país.



Disfruta conduciendo por las carreteras llevando mercancías de un lugar a otro. ¡¡Estamos en Las Vegas!!



Vive frenéticas carreras contra otros camiones y evita los accidentes. ¡¡Cuidado porque la "poli" acecha!!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

BIG MUTHA TRUCKERS

Juego Completo Original para PC



A LA VENTA EL 5 DE OCTUBRE

PIRATAS DEL CARIBE

LA LEYENDA DE JACK SPARROW

ACCIÓN • A pirata no le gana nadie y es capaz de escapar de una isla haciéndose una balsa con pelo de su espalda. Es... ¡¡Jack Sparrow!!

Piratas del Caribe" ha significado para el cine la resurrección del viejo género de aventuras y, para sus productores, una cascada de dinero en recaudación de taquilla y todo tipo de "merchandising".

Con la segunda parte recién estrenada, Johny Deep, en el papel del genuino y extravagante pirata Jack Sparrow, se pasa también al PC para proseguir con sus aventuras y desventuras en una historia completamente al margen de sus andanzas en la gran pantalla.

CÓMO SE JUEGA

«La Leyenda de Jack Sparrow» es un juego que conserva la ambientación, el tono y los personajes principales de las películas.

Este título le tiene reservado a Jack nuevas aventuras por todo el Caribe, que compartirá, cómo no, con los inseparables amantes Will Turner y Elizabeth Swann. El desarrollo está estructurado en fases que debemos ir superando a base de acabar con los múltiples enemigos que nos saldrán al paso, principalmente tropas españolas e inglesas poco comprensivas con el código y estilo de vida de los piratas. ¿Por qué será? Además, tendremos que recoger tesoros y monedas de oro.

Los combates, uno de los elementos clave del juego, serán constantes y no siempre serán fáciles. Por fortuna, nuestros muchachos son auténticos maestros con la espada y, si conseguimos dominar el interesante sistema de

Acompaña al capitán Jack Sparrow por las peligrosas aguas del Caribe en un juego de acción lleno de divertidas aventuras.



1 Los tres protagonistas han de luchar codo con codo para derrotar a tropas tan disciplinadas y numerosas como las inglesas.

El Caribe tiene riqueza para todos y el capitán Jack Sparrow se cobrará su parte a estocada limpia.

Las introducciones conservan el tono de los filmes y nos van situando en la historia y los objetivos.

"combos" que tenemos a nuestra disposición, ensartaremos a los enemigos como brochetas. Estos enfrentamientos reportarán a los protagonistas experiencia en batalla y oro, canjeable por nuevos golpes e incluso por armas más potentes que mejorarán notablemente las aptitudes de cada uno durante la lucha.

Los escenarios son interactivos y destrozables, y a veces no habrá más remedio que derrumbar muros o torres para huir o acceder a zonas escondidas llenas de tesoros. Además, podremos utilizar algunos objetos en nuestro beneficio. Por ejemplo, podremos lanzarles toneles a los enemigos para noquearles

El mayor escollo serán los jefes de final de fase, ya que poseen una fuerza descomunal y gran cantidad de energía.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante un juego que hace gala de un planteamiento muy interesante, divertido y completo que, sobre todo, nos ha gustado por la sencillez de su desarrollo y su ambientación.

Los combates son el alma del juego, pero también las inigualables aventuras en que se ve involucrado Jack Sparrow, algunas inspiradas en escenas de la película. La ambientación es de primera, como los diálogos, doblados por los mismos actores que locutaron las películas.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:

Ratón:
Movimiento cámara
Botón Izquierdo: Disparo principal
Botón Derecho: Disparo secundario

Teclado:

W: Avanzar
S: Retroceder
A: Izquierda
D: Derecha



Direcciones de Internet 3 Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

ASÍ SE JUEGA: PIRATERÍA ESTILO JACK SPARROW



2 **Iremos armados con un sable**, así que habrá que tener cuidado con las armas de fuego.



3 **A veces contaremos con aliados** que nos vendrán de perlas en peleas multitudinarias.




4 **Recuperar tesoros es el objetivo** de algunas de las fases de que consta el juego.



5 **Port Royale está en peligro** y para salvaguardarlo rechazaremos al enemigo a cañonazos.

RESULTADOS DEL TEST

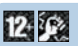
VERSIÓN COMENTADA
PC-CD (Win 2000/XP)



Piratas del Caribe
La Leyenda de Jack Sparrow

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 **FAX:** 91 789 35 60
PRODUCTOR: Ubi Soft **DESARROLLADOR:** Bethesda
OTRAS VERSIONES: PS2

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



El intrépido, insolente e inquieto Jack Sparrow vuelve a meterse en líos en un juego, lleno de referencias de las películas, muy divertido y asequible para todos los públicos. ¿Preparado para surcar los mares?

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,98**
Gráficos	**13%**		**7,38**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Buenos	6,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,86**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,03**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	En bastantes detalles	6,00
Intensidad	3%		7,00
Variedad de situaciones	3%	Alta	8,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Elevada Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 11 78 03	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.ubisoft.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (1.658,3 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,D,E,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,58**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**5,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,84**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 personajes y todo el Caribe para explorar	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	2/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,02**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,02**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 8,02 = 2,49 = Sobresaliente	



DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

ACCIÓN · Nadie mejor para luchar contra las fuerzas del infierno que alguien que lleva un demonio dentro. Ayuda a Dante en su cruzada.



Primera aparición en PC de esta exitosa saga, que en su versión para la consola PS2 ya va por la tercera entrega. Para aquellos que no estéis familiarizados con la serie, os diremos que el personaje principal, Dante, es un cazador de demonios, mitad humano mitad criatura infernal, empeñado en acabar con las criaturas del averno.

El argumento de esta tercera parte depara una sorprendente revelación para los seguidores de Dante, ya que éste descubrirá que tiene un hermano, Virgilio, criado en el mismísimo infierno y que ha elegido la senda del mal. Su deseo de conquistar la tierra conducirá al inevitable enfrentamiento fraternal, en el que debemos evitar, controlando a Dante, que la raza humana sucumba.

CÓMO SE JUEGA

«Devil May Cry 3» es, básicamente, un juego de acción en tercera persona en el que manejamos a un héroe al que debemos ir evolucionando tanto en equipo como en poder, mientras avanza tras su objetivo resolviendo puzzles y eliminando a cientos de diabólicos enemigos.

Dante contará para conseguirlo con un poderoso arsenal que le permitirá llevar a cabo su particular carnicería. Primero a golpe de espada y una simple pistola, que más adelante se convertirán en espadas dobles, nunchakos y demoledoras escopetas. Además, cada arma puede redoblar su poderío si les asignamos las almas que vayamos recogiendo de los demonios abatidos.

Estas almas también nos reportarán nuevos ataques, que mejoran el poder destructivo de Dante, además de poner a nuestro alcance ciertos objetos que restaurarán nuestra salud. Precisamente, de energías habrá que ir sobrados cuando nos toque enfrentarnos con los jefes finales, adversarios más poderosos y temibles que los enemigos normales y muy difíciles de abatir.

Aunque Capcom se ha empeñado en ponernos las cosas muy difíciles y ha programado combates maratonianos con estas criaturas, no todo será luchar; también habrá que resolver puzzles

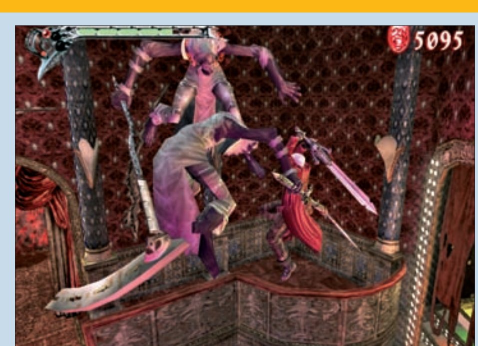
ASÍ SE JUEGA: SÓLO PUEDE QUEDAR UN... HERMANO



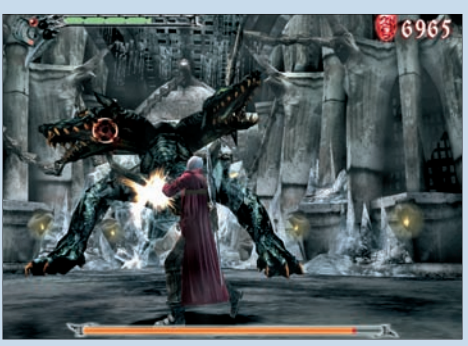
1 **Las pistolas resultan devastadoras** en los ataques a distancia. En cambio, para el cuerpo a cuerpo lo mejor son las espadas.



2 **Los "combos"** (1) **infligen mucho daño** y son fáciles de ejecutar. Se consiguen con almas (2).



3 **Estudiar los movimientos del enemigo** es la clave para liquidarlo más fácilmente.



4 **Los jefes finales impresionan** y para derrotarlos es imprescindible una estrategia definida.



5 **Los puzzles son muy sencillos.** En este debemos proyectar la luz sobre un punto de la sala.



para avanzar en nuestra gesta, aunque se reducen básicamente a dar con llaves o manivelas.

VALORACIÓN

Un torrente de acción repleto de enemigos y jefes finales de aterradora estética es lo que nos vamos a encontrar. El control es bien sencillo si disponemos de un pad de control, ya que manejarlo con el teclado es trabajo de pulpos. Además, al tratarse de una conversión desde PS2, sin más, no le saca todo el partido al PC.

La historia está muy bien estructurada y despierta el interés por averiguar el desenlace del combate entre Dante y Virgilio, lo que nos lleva a jugar sin parar. En definitiva, es un buen juego que nos tendrá pegaditos a la pantalla.

CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Ataque
Botón 2: Salto

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Combates, buenos gráficos y muchos "combos" contiene este título de acción que narra el enfrentamiento entre dos hermanos.



Los escenarios están muy bien ambientados, como veremos desde el comienzo hasta el final, cuando alcancemos la torre maligna.



Viviremos situaciones muy comprometidas, como huir despavoridos del interior del estómago de un demonio gigante.



Lo más impresionante del juego son los jefes finales, tanto por tamaño como por poder. ¡Tienen más peligro que una caja de bombas!



RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC-DVD (Win 2000/XP)



Devil May Cry 3 Special Edition

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 FAX: 91 640 46 10
PRODUCTOR: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
OTRAS VERSIONES: PS2





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Acción repleta de "combos" con espada y disparos, donde el fin es avanzar por un camino predeterminado para acabar con hordas de demonios y terroríficos jefes finales. Muy divertido y fácil de avanzar.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,26**
Gráficos	**13%**		**8,77**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,71**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,37**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Media	5,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 11 78 03	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.ubisoft.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**6,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (4.623,2 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (C,D,G,H,I,J)	**6,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,44**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**5,89**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 personajes seleccionables y 6 armas	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Parcialmente en inglés	4,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,08**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,08**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 8,08 = 2,47 = Sobresaliente



EXPANSIÓN



COSSACKS II
BATTLE FOR EUROPE

ESTRATEGIA • Vientos de guerra corren por Europa con todas las potencias deseando imponer su hegemonía.

Cossacks II Battle for Europe» no es una expansión al uso de «Cossacks II Napoleonic Wars». Es, en realidad, una expansión autojugable –un juego completo que se puede jugar de forma independiente y no requiere el original para jugar–, que aumenta y potencia tanto sus principales características como sus fabulosas virtudes.

Se ha elegido un tiempo y un lugar para esta nueva entrega particularmente convulso, ya que la Europa del siglo XIX presenta un panorama desolador debido a las continuas guerras entre los imperios dominantes de aquella época. Al mando de una de estas superpotencias, nuestro objetivo será tratar de imponer nuestra hegemonía en el continente.

CÓMO SE JUEGA

Nos veremos inmersos en un período histórico de profundos cambios en Europa, con las grandes potencias prestas para la guerra.

Empezaremos por elegir una nación de entre Francia, Reino Unido, Austria o Rusia, además de otras tres más que no figuraban en el «Cossacks II» original,

ASÍ SE JUEGA: REALISMO HISTÓRICO Y BATALLAS QUE MARCARON UNA ÉPOCA



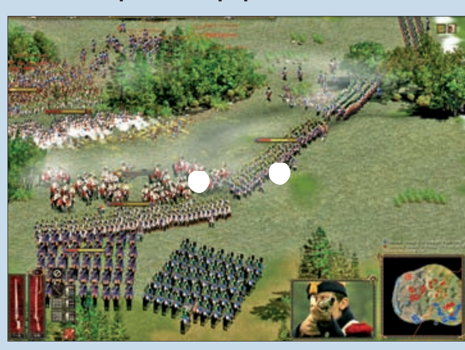
1 La construcción de edificios es necesaria para conseguir nuevas unidades que mejoren la capacidad de nuestro ejército.



2 El mapa táctico es muy útil ya que nos permitirá conquistar Europa por turnos.



3 La orografía cuenta mucho; antes de mover las tropas debemos fijarnos en los accidentes.

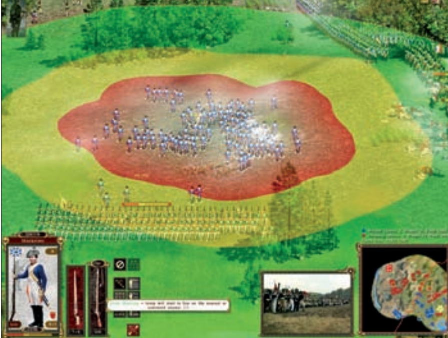


4 Aprenderemos a usar el terreno para resguardar a nuestas unidades del ejército rival.



5 Buscaremos una visión amplia para controlar mejor a nuestras unidades y las del enemigo.





Estrategia para jugadores expertos que gusten de celebrar batallas de gran realismo.

Las batallas son históricas, así que será un aliciente revivirlas y cambiar el curso de los acontecimientos.



Las más de 64.000 unidades en pantalla consiguen que las batallas sean muy espectaculares.

El Reino de España está incluido y participaremos en la liberación de Badajoz, en manos francesas.

España, Polonia y la Confederación del Rhin, para ponernos al frente de su ejército y participar de las batallas más famosas que tuvieron lugar en ese tiempo.

El sistema de juego por el que han optado los programadores combina estrategia por turnos y en tiempo real en el modo campaña. En ambos, el jugador dispondrá de numerosas herramientas que le van a permitir tomar las decisiones que estime oportunas para llevar a sus tropas a conseguir la victoria.

Pero no todo será guerrear en «Cossacks II Battle for Europe», también tendremos que saber forjar alianzas y útiles pactos de no agresión en su debido momento, para garantizarnos así la neutralidad de ciertas potencias en nuestros probables conflictos con otras.

Dada la situación tan inestable y la continua amenaza de guerra, nos veremos obligados a reforzar constantemente nuestro ejército, tanto para defendernos como para atacar. En el caso de Francia, Napoleón Bonaparte será el líder militar con el que decidiremos todas las acciones, como las de invadir otro país, cosa que indefectiblemente acarreará graves consecuencias y pasar a otro tipo de estrategia.

Efectivamente, entrar en guerra con otro país supone trasladar nuestros ejércitos al campo de batalla y empezar a controlar a las diferentes compañías en tiempo real. Entonces, se nos ofrecerá una perspectiva isométrica que muestra a nuestros soldados dispuestos en formaciones, de acuerdo a nuestras órdenes.

Sorprende muy gratamente la reproducción tan realista del armamento de la época, lo que garantiza escaramuzas muy semejantes a las auténticas.

En el transcurso de las batallas podremos ver en pantalla hasta 64.000 unidades. No debemos dejarnos intimidar por la cifra, ya que el sencillo sistema de control previsto nos permite coordinarlo todo sin mayores problemas. Simplemente, tendremos que elegir un batallón, orientarlo y dar la orden de ataque. De todos modos, para vencer también hay que vigilar otros factores como la utilización del terreno y la moral de las tropas.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:

Botón Izquierdo: Selección

Botón Derecho: Acción

Teclado:

←→↑↓: Movimiento de cámara

VALORACIÓN

Gracias a un magnífico trabajo de documentación, podemos disfrutar de un juego de estrategia que recrea fielmente las guerras y batallas que tuvieron lugar en Europa en el siglo XIX. A ello ayuda un eficaz apartado gráfico, capaz de mostrar miles de unidades en pantalla. Esta espectacularidad, obviamente, requiere de un PC potente como hemos verificado en las pruebas del laboratorio.

Para los que hayan jugado al juego original, las cuatro nuevas campañas individuales supondrán un interesante aliciente. Eso sí, requiere de un largo proceso de aprendizaje para conocer hasta el último de sus menús y disfrutar a tope de cuanto ofrece.

Direcciones de Internet Pág. 96

¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 98/2000/XP)



Cossacks II Battle for Europe

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 **FAX:** 91 367 88 98
PRODUCTOR: CDV
DESARROLLADOR: GSC
OTRAS VERSIONES: No





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Jugadores Expertos

COMENTARIO DEL JUEGO

Es muy realista y refleja a la perfección el marco histórico-político de la época y el desarrollo de las batallas. Eso sí, hacernos con la mecánica de juego nos costará por su complejidad, pero con paciencia resulta muy entretenido.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,93**
Gráficos	**13%**		**7,92**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	2D/3D	7,00
Sonido	**7%**		**7,00**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Acertados	6,00
Jugabilidad	**38%**		**8,11**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Muy alta	8,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 64	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (1.853,3 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**9,25**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,92**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	9 Naciones, 2 modos de juego y más de 200 unidades diferentes%	9,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/4 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,29**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,29**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 8,29 = 2,41 = Sobresaliente	



FLATOUT 2

VELOCIDAD · Cuidar la mecánica del coche y la carrocería es para las "nenitas" de la F1. Aquí los pilotos vienen a ganar... ¡¡por las malas!!

En EE.UU. la gente se vuelve loca con unas peculiares carreras donde los coches, más que competir, luchan por ganar a las bravas, realizando todo tipo de juego sucio para superar a sus feroces rivales.

La segunda entrega de esta serie responde al espíritu de destrucción y salvajismo sobre ruedas que ya nos legó su predecesor, con nuevos retos, vehículos y circuitos.

CÓMO SE JUEGA

En la liga principal de «Flatout 2» empezaremos como completos pardillos para ir subiendo puestos en el escalafón a base de fajarnos en competidas carreras y, por supuesto, ganarlas.

Al principio contaremos con vehículos poco potentes y circuitos que ya anuncian a las claras lo que vamos a encontrarnos a lo largo de este juego: obstáculos, accidentes y mucha velocidad.

Culpables directos de la emoción que destila la competición son los trazados, magníficamente diseñados, donde correremos. Más que estar pensados para servir de escenario a trepidantes duelos de velocidad, son auténticas carreras de obstáculos, con pistas a medio terminar y diabólicas trampas salpicando todo el recorrido, como socavones, rampas e incluso chatarra desperdigada por la carretera.

Aquí el miedo a sufrir un accidente no existe, porque lo normal es que tengamos uno en cada curva. De hecho, evitarlos es un milagro, máxime cuando debemos estar continuamente pendientes de lo que hacen los otros siete vehículos para sacarles de la pista o embestirles a la mínima que podamos.

Ganar significa acceder a nuevos vehículos, más rápidos y resistentes a los golpes, además de correr en diferentes circuitos con trazados cada vez más exigentes.

Un aliciente extra son las pruebas de habilidad, algo macabras, por otra parte, pues consisten en tener accidentes para que el conductor salga disparado cual bola de cañón y supere una altura, o distancia, determinada.

VALORACIÓN

Espectacular juego de carreras con un frenético desarrollo, que nos enganchará desde la primera

ASÍ SE JUEGA: APRENDE A VOLAR SIN ALAS



1 Vencer en cada carrera a cualquier precio, aunque tengamos que destrozar a todos los rivales. ¡Ese es el objetivo!



2 Ganar nos reporta dinero, que correremos a invertir en coches más duros y veloces.



3 Los accidentes son espectaculares y de consecuencias fatales como nos descuidemos.



4 Las pruebas son originales; en esta tenemos que cruzar los anillos de fuego sin tocarlos.



5 Con el "nitro" volaremos pero no es infinito, hay que recargarlo chocando contra los demás.


Carreras vibrantes y salvajes en las que no gana el que más corre, sino el que logra sobrevivir a sus terribles accidentes.

vuelta y en el que experimentaremos un carrusel de piruetas, vueltas de campana y una sensación de velocidad mareante.

El apartado visual está muy conseguido, con unos modelos de coches muy realistas y unos escenarios detallados al máximo. Tanto, como el efecto de los impactos: es alucinante ver las piezas de la carrocería volar por los aires y los coches convertirse en auténtica chatarra inútil.

Además, su mecánica ayuda a que nos piquemos con el PC por hacer las perrerías más grandes. Llegar el primero es fundamental, pero más aún divertirse embistiendo a los demás.

CONTROLES BÁSICOS

Volante

Volante: Giro izquierda/derecha
Subir marcha
Bajar marcha
Acelerar
Frenar



Direcciones de Internet 3 Pág. 96

¿Funciona en mi PC? Pág. 76


Todo vale en esta salvaje competición, donde la mayoría de las ocasiones acabaremos con el coche decorado al estilo desgüace.



Hay circuitos para todos los gustos y distintos tipos de superficie que nos harán adaptar nuestro estilo de conducción. Asfalto, tierra...



Los impactos y deformaciones son increíbles, veremos saltar los cristales del parabrisas con un realismo estremecedor.



Gozaremos de varias perspectivas, lo que nos permitirá conducir a nuestro gusto. Por lo general, cuanto más lejana mejor.

VERSIÓN COMENTADA
RESULTADOS DEL TEST PC-DVD (Win 2000/XP)



FlatOut 2

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 **FAX:** 91 367 88 98
PRODUCTOR: Empire Interactive
DESARROLLADOR: Bugbear Entertaiment
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox




EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Espectacular desarrollo que nos muestra el lado más salvaje de las carreras de velocidad. Nunca fue tan divertido conducir a toda pastilla salvando obstáculos y provocando accidentes para eliminar rivales. ¡A por ellos, oé!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,86**
Gráficos	**13%**		**9,23**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**7,71**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Normales	5,00
Jugabilidad	**38%**		**8,95**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Volante / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 40	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.892,5 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,D,E,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,11**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	34 vehículos, 60 trazados y 6 estadios de Derby	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control, Volante	8,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	2/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,72**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,72**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 8,72 = 4,58 = Suficiente



EXPANSIÓN

CIVILIZATION IV WARLORDS

ESTRATEGIA • La primera expansión de «Civilization IV» abre sus fronteras a nuevas civilizaciones. ¡¡Más madera, es la guerra!!

La saga «Civilization» se remonta al año 1991, cuando a uno de los actuales "gurús" de los videojuegos, el genial Sid Meier's, se le ocurrió la feliz idea de programar un título de estrategia por turnos que abarcara toda la historia de la Humanidad. Ni que decir tiene que el juego fue un exitazo tremendo y supuso una revolución que muchos han copiado después.

Nos llega ahora la primera expansión para la cuarta entrega de la serie, todo un paso adelante que dejó boquiabierto hasta al estratega más sibarita. Los retos a asumir por nuestra civilización siguen siendo los mismos: debemos convertirla en la más poderosa del planeta y hacerla perdurar en el tiempo la friolera de 6.000 años.

CÓMO SE JUEGA

En «Civilization IV Warlords», al tratarse de un título de estrategia por turnos, cada unidad podrá realizar una acción específica, mientras las distintas ciudades se afanan por mejorar y recolectar recursos una vez que hayamos dado las órdenes pertinentes. Entonces, le tocará el turno al rival. Vamos, la misma mecánica que si jugára-

ASÍ SE JUEGA: LAS BASES DE UNA GRAN CIVILIZACIÓN



1 Los líderes deciden cuestiones relevantes como entrar en guerra, proponer alianzas o compartir conocimientos.



2 Es indispensable crear guerreros para defender las ciudades y que no nos declaren la guerra.



3 La Civilopedia es pura información sobre cada opción de juego y cómo conseguirla.



4 Se pueden ver las casillas del tablero si pulsamos en ❶. Facilita el movimiento de tropas.



5 Las ciudades recolectan recursos, que se seleccionan en el terreno de la metrópolis ❷.



Juego de estrategia en estado puro, con movimientos por turnos y muy bien meditados.



Gestionar bien las ciudades es vital para llegar lejos, pues se encargan de recolectar recursos.



Encontramos misiones de todo tipo, como comprar unidades antes de entran en acción.



Se han incluido diez nuevos líderes para gobernar a sus civilizaciones con buen juicio.

mos a un juego de tablero o al ajedrez contra un amiguete.

Como es normal, completar algunas acciones consumirá más de un turno, así que cuanto más complejas sean, más tardaremos en disfrutar de sus beneficios. Lo que más tiempo nos llevará será desarrollar las tecnologías, por lo que hay que pensar mucho qué se investiga y con qué fines antes de lanzarse a ello porque podríamos perder preciosos minutos en acciones irrelevantes.

Una excepcional ayuda para progresar en nuestros objetivos es la famosa Civilopedia, todo un "cerebro" que nos mostrará las opciones disponibles en el juego. Podremos acceder a todo tipo de información sobre cualquier civilización, desde el terreno en el que se asienta, a las unidades o las distintas tecnologías.

La victoria puede llegar de diferentes formas: arrasando al enemigo con nuestro ejército, derrotándolo por la vía diplomática o construyendo maravillas que demuestren nuestra supremacía.

6 **La evolución de la civilización es importantísima** y muy tardía. Se debe definir previa consulta al asesor de tecnología.

VALORACIÓN

«Civilization IV Warlords» ofrece, con respecto al original, más cantidad de todo. Ahora podremos disfrutar de seis nuevas civilizaciones con sus respectivas unidades especiales, varias opciones más de diplomacia, dos nuevos edificios, tres maravillas, cuatro líderes, aparte de los que tienen las nuevas civilizaciones, y ocho nuevos escenarios donde afrontar exigentes nuevos retos. Si te gusta la saga, no te puedes perder esta gran expansión.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Selección
- **Botón Derecho:** Acción
- **Rueda Ratón:** Zoom

Teclado:
- **←→↑↓: Seleccionar unidad**

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 98/ME/XP)



Sid Meier's Civilization IV Warlords

Requiere «Civilization IV» para jugar

DISTRIBUIDOR: Take 2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **FAX:** 91 636 39 21
PRODUCTOR: 2K Games
DESARROLLADOR: Firaxis Games
OTRAS VERSIONES: No





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Jugadores Expertos

COMENTARIO DEL JUEGO

Manteniendo intacto el espíritu de juego de «Civilization IV», esta expansión nos ofrece más civilizaciones, unidades y ocho escenarios con los que disfrutar hasta que nos hartemos. ¡¡Viva la estrategia!!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,86**
Gráficos	**13%**		**4,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Correctos	4,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Escasos	2,00
Tecnología	3%	2D/3D	7,00
Sonido	**7%**		**9,71**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,61**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Infinito	10,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	No es necesaria	10,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Muy alta	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Con errores apreciables	3,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 799 19 90	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.taketwo.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**6,45**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (1.658,3 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	15 Megabytes	2,25
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,D,E,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,57**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,86**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	6 nuevas civilizaciones y 8 nuevos escenarios	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano opcional	8,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/18 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,91**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,91**
PRECIO/CALIDAD	**Bien**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 7,91 = 3,79 = Bien

EXPANSIÓN

ZOO TYCOON
AFRICAN ADVENTURE

SIMULACIÓN • Las novedades de esta expansión nos vienen del bello y misterioso continente africano. Nuestro zoo será aún más salvaje.

Dirigir un zoológico requiere varias aptitudes que no todo el mundo posee: amor a los animales y sentido empresarial. En esta segunda expansión para «Zoo Tycoon 2» nos las tendremos que ingeniar para conjugar un entorno en el que naturaleza, bienestar para los "bichos" y felicidad para los visitantes no estén reñidos con la idea de llenarnos los bolsillos.

CÓMO SE JUEGA

En «African Adventure» partimos de cero, es decir, no tenemos nada más que un terreno y una idea inicial de lo que nos gustaría para nuestro parque zoológico. A partir de ahí, empezaremos un trabajo por fases y en función del dinero de que disponemos para construir, organizar, disponer los espacios para cada actividad, comprar especímenes, etc.

Precisamente, la principal atracción son los animales. Se han añadido especies nuevas como las hienas rayadas, los cerdos hormigueros, la mona de berbería, el bongo, el hipopótamo pigmeo, etc., aunque de algunas ya existían variantes en anteriores juegos. Así, a la vieja jirafa de «Zoo Tycoon 2» podremos unirle, ahora, una preciosa jirafa masai.

El siguiente paso será crear un lugar cómodo para el visitante, diseñar recorridos agradables para admirar a las bestias y salpicarlo todo de tiendas y servicios para ganar pasta. Además, podremos montar espectáculos para hacer el parque más rentable y, como novedad, ofrecer rutas en jeep.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Ratón:
Movimiento
Botón Izquierdo: Selección
Botón Derecho: Rotar cámara

VALORACIÓN

No se han introducido novedades significativas, al menos que afecten o potencien el desarrollo del juego, pero sí nuevas y numerosas instalaciones, especies y estructuras para mejorar nuestro parque zoológico. Ahora, el jugador tendrá más opciones para plasmar sus ideas, además de enfrentarse a misiones inéditas y a retos tan divertidos como desafiantes. Sin duda, una expansión que agradará a los entusiastas del juego original.

Direcciones de Internet — Pág. 96
¿Funciona en mi PC? — Pág. 76

Diseñar, organizar y rentabilizar un parque zoológico donde tienen que vivir a gusto las mayores especies de animales africanos, será nuestro objetivo.





Es esencial recrear fielmente los hábitats de las distintas especies. Habrá que estudiar cada detalle y conocer los hábitos y gustos de cada animal.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC-CD (Win 98/ME/XP)

Zoo Tycoon 2 African Adventure

Requiere «Zoo Tycoon 2» para jugar
DISTRIBUIDOR: Microsoft España
TEL. INFORMACIÓN: 91 391 90 00 FAX: 91 391 90 01
PRODUCTOR: Microsoft Games
DESARROLLADOR: Blue Fang Games
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 3 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Nuevos edificios, animales e instalaciones que le confieren un aire más exótico a nuestro zoo, gracias a esta variadita expansión. Indispensable para los amantes de la naturaleza y de la saga «Zoo Tycoon 2».

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,14**
Gráficos	**13%**		**6,62**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy correctos	6,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Correctos	4,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,71**
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Convincentes	7,00
Jugabilidad	**38%**		**7,39**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 197 198	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.microsoft.com/spain/juegos)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (326,1 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (C,D,G,I,J)	**5,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**9,92**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	Más de 20 especies nuevas	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,93**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	Notable	7,93
PRECIO/CALIDAD	Notable	
Precio (recomendado por el distribuidor)	24,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	24,95 / 7,93 = 3,15 = Notable	



SENSIBLE SOCCER 2006

DEPORTIVO • Una de las sagas más famosas vuelve con aires renovados. ¿Te acuerdas de lo divertidos que eran sus partidos?

La saga «Sensible Soccer» se remonta al año 1992 cuando apareció por vez primera para un ordenador de 16 bits llamado Commodore Amiga. Era un fútbol de jugadores cabezones, endiabladamente rápido y, a pesar de su sencilla apariencia, real como pocos. Catorce años después vuelve para demostrarnos que los viejos "rockeros" nunca mueren. ¿Estás listo para ser el nuevo campeón?

CÓMO SE JUEGA

«Sensible Soccer 2006» nos ofrece participar en varias competiciones donde el único objetivo es ganar y, de paso, conseguir algunas bonificaciones que nos harán los partidos más entretenidos. No dispone de competiciones oficiales, pero las que se han inventado dan para mucho: copas, ligas y partidos amistosos.

Encima, tenemos a nuestra disposición un buen número de clubes de las mejores ligas de España, Inglaterra, Escocia, Alemania, Francia, Italia, Portugal y Holanda. No son licencias oficiales, pero podemos personalizarlas para convertir al equipo de nuestro pueblo en el nuevo Real Madrid del siglo XXI.

Controlar a los futbolistas es bastante sencillo ya que con tres botones nos bastaremos para "sprintar", dar pases cortos, largos o disparar a puerta. Una vez aprendidos bien veremos que cuando tiramos a portería es posible darle efecto a la bola para conseguir que, ni defensas ni porteros, eviten nuestro golito.

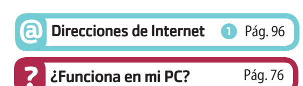
CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Disparo a puerta, pase largo
Botón 2: Pase corto
Botón R: Correr

VALORACIÓN

«Sensible Soccer 2006» es un título muy sencillo de jugar que, a diferencia del de toda la vida, no cuenta con la velocidad y complejidad para crear jugadas elaboradas. Desde luego no es el juego de fútbol más real, pero tampoco lo pretende ya que enfoca todo su interés en pasar un rato divertido, sin complicaciones y, si puede ser, en compañía de muchos colegas.


Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

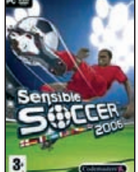


Es facilísimo de controlar y de jugar, aunque se echa de menos una mayor velocidad en los partidos y combinaciones para crear jugadas elaboradas.



La flecha indica la dirección del disparo o del pase y cuanto más aguantemos la tecla, más potencia le daremos al "chut". Así que mucho cuidado.

RESULTADOS DEL TEST — VERSIÓN COMENTADA: PC-DVD (Win 2000/XP)



Sensible Soccer 2006

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 FAX: 91 367 88 98
PRODUCTOR: Codemasters
DESARROLLADOR: Kuju Entertainment
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 3 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

¡¡La sencillez personificada!! Por fin llega un título donde no hay que invertir horas y horas para controlar el balón. Con sólo tres botones, más los de dirección, jugaremos sin problemas y viviremos toda la emoción del fútbol.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**4,74**
Gráficos	**13%**		**2,54**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy pobres	1,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy pobres	1,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Malos	1,00
Efectos especiales	2%	Escasos	2,00
Tecnología	3%	2D/3D	7,00
Sonido	**7%**		**2,86**
Música	2%	Mediocre	4,00
Efectos de sonido	3%	Mediocres	4,00
Diálogos / Voces	2%	No tiene	0,00
Jugabilidad	**38%**		**5,84**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Pobre	2,00
Intensidad	3%	A ratos	4,00
Variedad de situaciones	3%	Insuficiente	3,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Torpe	3,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Aceptable	5,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 64	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**6,80**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Mínima	9,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (559,7 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	4 Megabytes	6,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,C,D,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,65**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**6,25**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,97**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	8 ligas, 67 combinados nacionales	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	2/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,16**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Bien**	**6,16**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 6,16 = 4,86 = Suficiente	

REEDICIÓN

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

ACCIÓN • Algo infinitamente maligno se pasea por las instalaciones de ATC. Algo aterrador, incluso, para un miembro de los F.E.A.R.

La empresa tecnológica ATC, de infausto recuerdo por el enorme fiasco de su experimento biológico conocido bajo el nombre de Origen, vuelve a ser noticia: un ejército de clones ha tomado sus instalaciones y se teme por la aparición de nuevas y más temibles aberraciones.

El equipo F.E.A.R., grupo de élite especializado en crisis paranormales, se dirige hacia la zona para poner fin al asalto. Como hombre en punta, tendremos que ir limpiando el camino de enemigos hasta descubrir la verdad que se esconde tras los experimentos y sus consecuencias para la humanidad. ¿Estás dispuesto a vencer?

Una impresionante mezcla de horror sobrenatural y acción que nos mantendrá pegados al monitor durante horas. Soberbio.

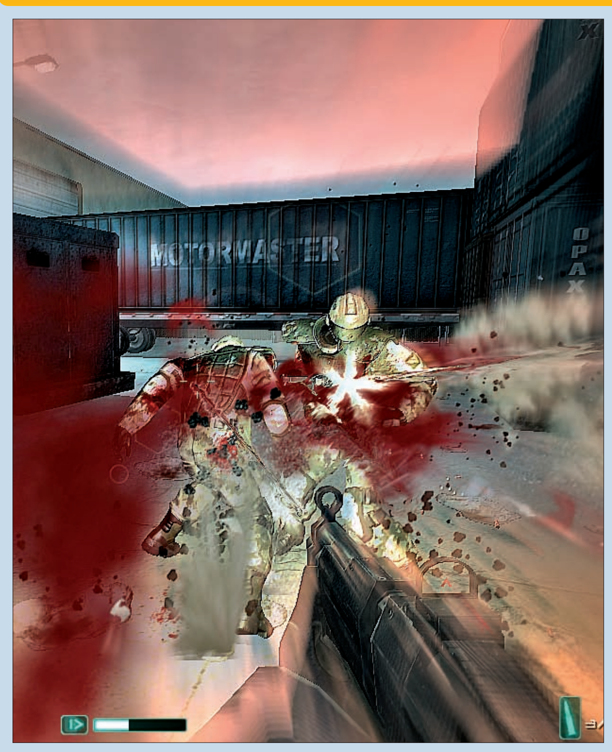
CÓMO SE JUEGA

«F.E.A.R.» es un juego de acción 3D, que auna a la perfección la intensidad de refriegas sin cuartel en escenarios laberínticos, con una historia terrorífica que nos pondrá la piel de gallina.

La experiencia de juego resultante es un continuo transitar de sobresalto en sobresalto, donde la tensión se masca en el ambiente materializada en fantasmales apariciones, ruidos misteriosos, interferencias en los equipos electrónicos y voces de ultratumba.



ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: ENFRÉNTATE AL MIEDO



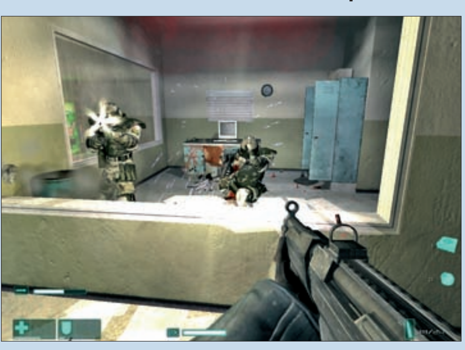
1 **Enredarse en enfrentamientos directos es mala idea,** principalmente porque siempre estaremos en inferioridad numérica.



2 **Los botiquines recuperan salud** y podemos usarlos cuando más los necesitamos pulsando Z.



3 **Las granadas son idóneas** para eliminar a varios enemigos a la vez... si acertamos a la primera.



4 **Los clones son muy inteligentes,** se ocultan tras objetos y se coordinan para atacarnos.



5 **Los robots son casi indestructibles,** casi, pues tienen un punto débil: la retaguardia.

Con el miedo bien metido en el cuerpo, cada intercambio de fuego será practiamente un alivio y la oportunidad perfecta para soltar adrenalina, pero también para tener la mente bien ocupada. Los clones se organizan y coordinan a la perfección, lo que nos obliga buscar una estrategia que les impida acorralarnos y, a la vez, nos facilite acabar con ellos. Es extraordinario ver cómo se cubren unos a otros para buscar nuestra espalda y masacrarnos.

Afortunadamente, para combatir tan fenomenal despliegue de inteligencia artificial, tenemos a nuestra disposición un arsenal tan generoso como poderoso que nos permitirá enfrentarnos al enemigo con garantías. Dado que sólo se nos permite llevar tres armas, tendremos que seleccionar y pensar con cabeza para tener armamento resolutivo para todas las distancias.

Una buena ayuda para el combate es la posibilidad de ralentizar el tiempo, que nos hará más fácil esquivar las balas por espacio de unos segundos.

VALORACIÓN

«F.E.A.R.» es un juego único y sublime, capaz de absorbernos durante horas gracias a un desarrollo sorprendente donde cabe de todo: mucha acción, táctica, tensión y sustos a discreción.

Avanzar por sus fases hace que nos demos cuenta del exigente, y a la vez divertidísimo, sistema de combate de que hace gala. Habrá que pensarse muy bien qué arma utilizar o cómo zafarnos de las inteligentes tretas pergeniadas por los clones. Progresar se convierte realmente en un reto titánico y un estímulo constante por descubrir los misterios del juego.

En cuanto al apartado técnico, solo cabe definirlo como espectacular aunque, eso sí, requiere de un PC bastante potente.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Ataque primario
- **Botón Derecho:** Golpe con el arma
- **Rueda Ratón:** Cambiar arma

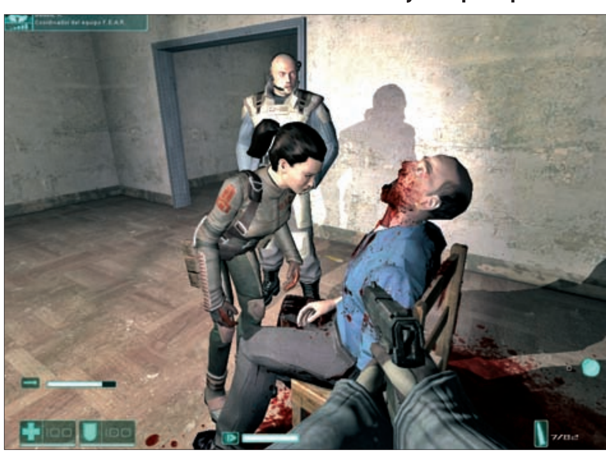
Teclado:
- ←→↑↓: Movimiento







Horror y acción se conjugan perfectamente a lo largo de un desarrollo monumental. Acabar con Alma es el objetivo principal.



Algunas situaciones son muy impactantes y el grado de violencia justifica plenamente la calificación para mayores de 18 años.



Alma es más que un fantasma, es el mal en si misma, capaz de destruirnos con tan sólo acercarse a nosotros. Lo mejor es huir.



La calida gráfica y variedad de localizaciones es tremenda y cada acción que realizamos tiene sus consecuencias en el escenario.

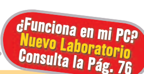
VERSIÓN COMENTADA

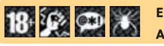
RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



F.E.A.R. First Encounter Assault Recon

DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 **FAX:** 91 735 27 30
PRODUCTOR: Sierra
DESARROLLADOR: Monolith
OTRAS VERSIONES: No





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Espectacular en todos los sentidos gracias a un desarrollo que no se limita a la acción, sino que plantea combates tácticos y nos sumerge en un guión aterrador con un misterio turbador encarnado por una espectral niña: Alma.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**9,40**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,57**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**9,34**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Muy alta	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 888 498	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.vup-interactive.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,31**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (4.596,1 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	3 Megabytes	6,54
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (B,C,D,E,F,G,H,I,J)	**9,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,84**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,65**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	12 armas y 1 niña terrorífica	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/16 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,91**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable**	**8,91**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 8,91 = 3,36 = Bien		

REEDICIÓN

ENTER THE MATRIX

ACCIÓN • De la mano de Niobe y Ghost nos introduciremos en Matrix para ayudar a Trinity y Morfeo a descubrir algunos secretos.

El mundo donde creemos vivir es sólo una ilusión llamada Matrix, creada, sostenida y controlada por las máquinas. El juego fue lanzado a la vez que el estreno de la película "Matrix Reloaded" (la segunda de la trilogía) y narra algunos de sus secuencias a la vez que profundiza en muchas otras que no pudimos ver en la gran pantalla.

Encarnando a Ghost o Niobe debemos introducirnos en Matrix para ayudar a la resistencia a despertar a la humanidad.

CÓMO SE JUEGA

«Enter the Matrix» es un título que reproduce fielmente todo el entramado de personajes que aparecen en las películas y juega con esos planos de realidad para meternos en un mundo de verdadera pesadilla.

Nuestros protagonistas suelen abrirse paso a base de mamporros, con movimientos típicos de las películas que ya le vimos al legendario Neo contra los agentes al servicio de Matrix. Cada encuentro con uno de estos enemigos es un despliegue de "combos", golpes altos y bajos que podemos ralentizar gracias al llamado Foco. Una especie de tiempo bala que nos permite disponer de unos segundos extra para esquivar balas, puñetazos o lo que nos venga.

De vez en cuando entraremos en fases distintas donde debemos pilotar, o disparar, ciertos vehículos para evitar que los hombres de Anderson nos den caza. Un agradable "break" ante tanto puñetazo.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparo primario
- **Botón Derecho:** Disparo secundario

Teclado:
- Caps: Foco
- E: Desenfundar arma
- F: Botón de acción

VALORACIÓN

«Enter the Matrix» se basa en algunas de las secuencias de la segunda película de la saga por lo que es un complemento ideal para saber qué cosas ocurrieron y que no pudimos ver en el cine.

Gráficamente es un calco a la película, incluido el tonillo verde, y de acción desde luego no se queda atrás. Es tan espectacular como la trilogía y nos hartaremos de dar goles a los malos.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



La espectacularidad es total. Golpes y vuelos increíbles y, además, este título nos revela cosas que no se vieron en la gran pantalla.



También manejaremos vehículos y, dependiendo del personaje que elijamos para jugar, estaremos al volante o disparando a la policía.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC-CD (Win 98/ME/XP)

Enter the Matrix

DISTRIBUIDOR: Atari
TEL. INFORMACIÓN: 91 329 42 35 FAX: 91 329 21 00
PRODUCTOR: Atari
DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Juego de acción donde la espectacularidad brilla por encima de todo. Además, cuenta con un argumento repleto de interesantes sorpresas y el aliciente de descubrir cosas que no se vieron en la película.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,27**
Gráficos	**13%**		**8,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy correctos	6,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,71**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,13**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Ajustado	7,00
Vida del juego	6%	Corta	4,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Limitada	4,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%		6,00
Ayuda en internet	1%	91 747 03 15	0,00
INSTALACIÓN	**5%**	No tiene (www.es.atari.com)	**8,80**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%		10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí (3.573,3 Megabytes)	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	Sí	6,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	4 Megabytes	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Castellano opcional	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Completo (C,D,E,F,G,H,I,J)	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**9,48**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**	Más información en Pág. 76	**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**6,03**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 personajes seleccionables y 13 armas	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Parcialmente en inglés	4,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,83**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,83**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	9,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	9,95 / 7,83 = 1,27 = Sobresaliente	



COMPLETA TU COLECCIÓN

Consigue ahora tus números atrasados en

www.axelspringer.es/atrasados



● Los Sims 2 Noctámbulos (Reportaje Especial) ● Acción Callejera (Comparativa) ● Battlefield 2 (Test y Guía) ● Cossacks II (Test)...

● Cossacks (Juego Completo): ¡¡Disfruta de la saga de estrategia más aclamada de Europa!!



● Age of Empires III (Reportaje Especial) Acción 3D (Comparativa) ● Dungeon Siege II (Test) ● Fahrenheit (Test y Guía)...

● Tomb Raider Chronicles (Juego Completo): ¡¡Acompaña a Lara en una de sus mejores aventuras!!



● F.E.A.R. (Reportaje Especial) ● Estrategia para todos (Comparativa) ● Black & White 2 (Test y Guía)...

● American Conquest (Juego Completo): ¡¡Disfruta de la estrategia en tiempo real más divertida!!



● Quake 4. (Reportaje Especial) ● Los Sims 2 (Comparativa) ● Age of Empires III (Test), F.E.A.R. (Test y Trucos)...

● Homeworld (Juego Completo): ¡¡El juego de estrategia más revolucionario y original de PC!!



● King Kong (Test y Guía completa) ● Mánager de fútbol (Comparativa) ● Call of Duty 2 (Test), SW Battlefront II (Test)...

● Turok 2 (Juego Completo): ¡¡Disfruta de la trepidante acción de esta legendaria saga de los videojuegos!!





● Rise of Legends (Reportaje Especial) ● Acción y Terror (Comparativa) ● Panzers II (Test), NFS Most Wanted (Test)...

● Kingpin (Juego Completo): ¡¡Conviértete en el rey de los suburbios con este sensacional juego de acción 3D!!



● ESDLA La Batalla por la Tierra Media II. (Reportaje Especial) ● Juegos de estrategia (Comparativa) ● TOCA Race Driver 3 (Test)...

● Shadow Man (Juego Completo): ¡¡Adéntrate en la zona muerta y vive una de las aventuras de acción más increíbles de la historia del PC!!



● Spellforce 2 (Reportaje Especial) ● Acción callejera (Comparativa) ● El Padrino (Test), Los Sims 2 Abren Negocios (Test y Trucos)...

● Combat Flight Simulator (Juego Completo): ¡¡Disfruta de este clásico de los simuladores de vuelo!!



● Commandos Strike Force (Test) ● Acción al mejor precio (Comparativa) ● R6 Lockdown (Test)...

● ReVolt e Industry Giant (Juego Completo): ¡¡Disfruta del mejor juego de RC y de un divertido simulador social!!



● Ghost Recon Advanced Warfighter (Reportaje Especial) ● Acción Táctica (Comparativa) ● Oblivion (Test y Trucos)...

● Forsaken (Juego Completo): ¡¡Pásatelo en grande con uno de los juegos más divertidos de la historia del PC!!



● Guild Wars Factions (Test,Trucos) ● Aventuras (Comparativa) ● Rise of Legends (Test), Spellforece 2 (Test)...

● Knights & Merchants (Juego Completo): ¡Uno de los juegos de estrategia más originales y divertidos para PC!



● Prey (Test y Trucos) ● Rol online (Comparativa) ● Titan Quest (Test y Trucos), Hitman Blood Money (Test)...

● Knight Shift (Juego Completo): ¡¡Entra en un divertido y sorprendente mundo de Rol y fantasía!!



● Just Cause (Reportaje Especial) ● Juegos de Rol (Comparativa) ● Half Life 2 Episode One (Test), Rise & Fall (Test y Trucos)...

● Ghost Master (Juego Completo): ¡¡Asusta a los humanos con este original juego de fantasmas para PC!!

¿Te falta algún número?

1 • Entra en www.axelspringer.es/atrasados

2 • Elige los números que desees

3 • Recíbelos en tu domicilio

al precio de portada (3,99€) + gastos de envío

Oferta válida hasta fin de existencias

• Sólo disponibles los números no agotados desde el número 25

• Gastos de envío: 1€ por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito

• No se aceptarán pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu pedido. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.



Y ADEMÁS

¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano consigue tu archivador por sólo 9€ (gastos de envío incluidos)

ACCIÓN 3D

Acción 3D a buen precio
DISPAROS DE BAJO COSTE

Dale vidilla al gatillo, esquiva todas las balas y cómete el miedo si quieres sobrevivir pero, sobre todo, disfruta con la mejor acción del mercado a un precio realmente asequible.

La acción 3D, hoy por hoy, es el género que marca las pautas tecnológicas de todos los juegos del mercado. Ellos son los innovadores en el mundo del PC y los grandes protagonistas de este soporte, ya que cuentan con más adeptos que ningún otro género.

Si a todo esto le sumamos el bajón de precio que están experimentando títulos como los que hemos incluido en esta Comparativa, el resultado es un género en pleno auge que no para de conseguir seguidores y donde podemos descargar toda la adrenalina que llevamos dentro sin pararnos a pensar, ya que en este tipo de títulos no importa tanto la inteligencia como la puntería y la velocidad apretando al gatillo. Gracias a esta Comparativa podremos conocer cuáles son los juegos más punteros dentro del género y los que pueden ofrecer mayores alicientes a la hora de enfrentarnos a los peligros de la guerra o del más allá.

LOS JUEGOS

Los cuatro títulos seleccionados son «F.E.A.R.», «Half-Life 2 Episode One», «Sin Episodes Emergence» y «Call of Duty Juego del Año». Todos ellos cuentan con las características básicas de los juegos de acción 3D y son eminencias en el negocio de producir segundas y hasta terceras partes. Todos son juegos de acción 3D en los que pensar está en un segundo plano y lo que sirve es pegar tiros a diestro y siniestro. Además, cada uno de ellos ha rebajado su precio hasta hacerlo accesible para cualquier bolsillo.

También debemos mencionar la variedad de los entornos representados. Hay títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial frente a otros en los que tendremos que vernos las caras contra todo un ejército de alienígenas vienen de un futuro bastante poco prometedor.

LOS CRITERIOS

La meta de esta Comparativa no es otra que la de demostrar cuál de los cuatro títulos seleccionados se ajusta más a nuestras necesidades como amantes de la acción 3D a un precio reducido.

Creemos que un juego de este tipo debe poner en las manos del protagonista un buen número de fases, escenarios, enemigos y armas. Esas cuatro patas del banco son las que van a garantizar la diversión y son el pilar sobre el que se asienta todo lo demás. Es por eso que se valoran especialmente la posibilidad de interactuar con el escenario, la inteligencia artificial de los enemigos, los ítems de recuperación de energía y munición que podremos recoger a medida que avanzamos, etc.

ACCIÓN Y MÁS ACCIÓN

El resultado final de esta Comparativa nos revelará cuál de los cuatro títulos seleccionados mejor representa los cánones que se han estipulado a través de la tabla. Pero sobre todo, lo que nos ha quedado claro es que cualquiera de los aspirantes tiene calidad de sobra para satisfacer las necesidades del jugador más experimentado del mundo.

Los datos ya están sobre la mesa y sólo queda conocer al ganador de esta apasionante Comparativa que cuenta con «F.E.A.R.», «Half-Life 2 Episode One», «Sin Episodes Emergence» y «Call of Duty Juego del Año» como protagonistas absolutos. ¿Preparado para saltar a la acción?

RECONOCE EL GÉNERO

1. ENEMIGOS
El número es importante y cuantos más haya, mejor. Gusta tenerlos de todos los tipos: soldados, mutantes, alienígenas... y con una inteligencia artificial (I.A.) muy depurada.

2. ARMAMENTO
Un juego de acción 3D sin armas es como un partido de fútbol sin Zidane. Debemos tenerlas grandes y pequeñas, automáticas o manuales y que disparen misiles o balas. El caso es que si se da una emergencia, podamos barrer de la pantalla a los molestos enemigos.



3. PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA
La mejor forma de sumergirnos en la acción es mediante la visión subjetiva, ya que potencia mucho la sensación de ser parte de los hechos que estamos viviendo. Por otro lado, la mirilla nos ayuda a ser más precisos al disparar.

4. ¡¡EL PRECIO!!
Una de las características básicas de esta Comparativa es que todos los títulos analizados están en un segmento de precios más que competitivo. Concretamente por debajo de los 30 euros. De esta forma es posible que la mayor parte de los usuarios disfruten de ellos.

Half-Life 2 Episode One

El primero de los cinco episodios que completarán la historia narrada en «Half-Life 2» nos reta a escapar con vida de la Ciudadela.



Valve • Electronic Arts | En el desenlace de «Half-Life 2» pudimos ver cómo Gordon Freeman trataba de volar la Ciudadela y su núcleo, del que se abastecían de energía los alienígenas.

Este nuevo episodio arranca instantes más tarde y con un ligero cambio de planes. Freeman, tras reunirse con Alyx Vance, llega a la conclusión de que la única escapatoria posible es desactivar el núcleo para ralentizar la explosión y, así, conseguir el tiempo necesario para huir de Ciudad 17.

Precisamente es la figura de Alyx Vance la que adquiere un protagonismo notorio en esta continuación, convirtiéndose en un ayuda inestimable para Freeman y revelándose como una "superwoman" prácticamente imposible de derrotar.

También recibiremos importante apoyo de algunos de los miembros de la resistencia que aún sobreviven en Ciudad 17, empeñados en combatir a los alienígenas. Aunque si algo nos servirá será el manipulador de gravedad, un ingenio que se convierte en la clave para la resolución de la historia, ya que servirá tanto para vencer a los enemigos como para resolver los puzzles.

Requisitos: Pentium III 1,2 GHz / 256MB
Comentado en: CHJ Nº 65

Sin Episodes Emergence

Caos y desorden es el terrible futuro que le aguarda a Freeport, salvo que logremos destruir a la temible corporación SINTEK.



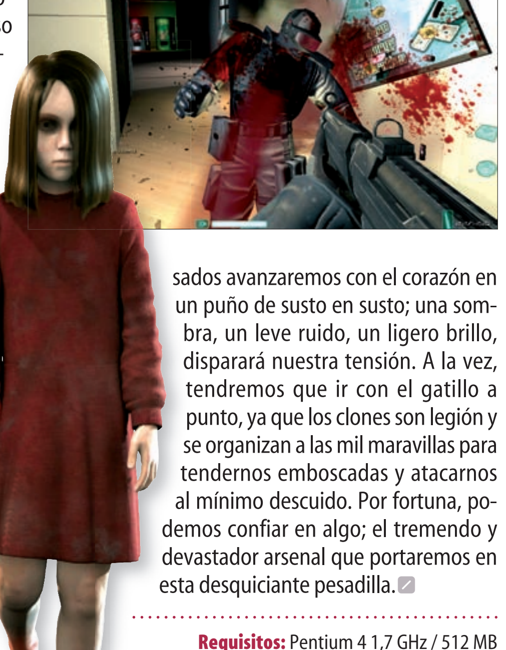
Ritual Entertainment • Electronic Arts | El coronel John Blade vuelve a la acción ocho años después de los acontecimientos acaecidos en el original «Sin», dispuesto a aprovechar la oportunidad que le ha dado el destino de acabar de una vez por todas con la malévola científica Alexis Sinclair y desmantelar su peligrosa corporación SINTEK. Como la pelea promete ser encarnizada y larga se han previsto varios capítulos, siendo «Sin Episodes Emergence» el primer "round".

La mecánica de juego nos llevará a ir superando varias fases con el objetivo de llegar hasta la corporación SINTEK e ir reuniendo información que vaya dando sentido a la historia. Ni qué decir tiene que todos los escenarios por los que pasaremos están atestados de enemigos locos por detenernos. El arsenal de que dispondremos a lo largo del juego es bastante notable, podremos hacer uso de ametralladoras, recortadas, pistolas de repetición, etc., además de contar con una ayuda extra. La despampanante oficial Jessica Canno y JC, un informático experto en piratear sistemas, nos echarán una manita en todo momento .

Requisitos: Pentium II 1,3 GHz / 256 MB
Comentado en: CHJ Nº 65

F.E.A.R. First Encounter Assault Recon

Soldados clon, fenómenos paranormales, experimentos aberrantes y una niña diabólica componen este escenario de absoluto terror.



Monolith • VUG | Un comando de los F.E.A.R., grupo de elite preparado para afrontar fenómenos paranormales, se dirige urgentemente a la empresa de tecnología ATC. Al parecer, un peligroso experimento denominado Origen se les ha escapado de las manos y las consecuencias son absolutamente imprevisibles.

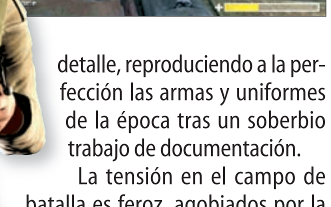
Las instalaciones, desde luego, no dan muy buen rollo, aparte de los inteligentes soldados clónicos que no cesan de ponernos en serios aprietos, notamos ciertas presencias malignas. El acabose llega cuando nos cruzamos con la presencia espectral de una niña que nos pone la carne de gallina. Por si fuera poco, un tarado llamado Paxton Fettel nos preparará alguna que otra sorpresa tan desagradable como macabra.

La situación, por tanto, es angustiosa. Aterrados y acosados avanzaremos con el corazón en un puño de susto en susto; una sombra, un leve ruido, un ligero brillo, disparará nuestra tensión. A la vez, tendremos que ir con el gatillo a punto, ya que los clones son legión y se organizan a las mil maravillas para tendernos emboscadas y atacarnos al mínimo descuido. Por fortuna, podemos confiar en algo; el tremendo y devastador arsenal que portaremos en esta desquiciante pesadilla.

Requisitos: Pentium 4 1,7 GHz / 512 MB
Comentado en: CHJ Nº 56 y 66

Call of Duty Juego del Año

Una guerra no la gana un solo hombre, y menos la Segunda Guerra Mundial en la que los aliados deben derrotar a los malvados nazis.



Infinity Ward • Activision | «Call of Duty Juego del Año» nos muestra la Segunda Guerra Mundial desde la perspectiva de tres de los ejércitos contendientes, todo ellos en el bando aliado: americanos, británicos y rusos. Su objetivo común es combatir a las tropas del III Reich en su lucha por arruinar los planes de dominación de Hitler.

Estamos ante un juego de acción en primera persona estructurado en misiones, que nos llevarán de un frente a otro para cumplir una serie de objetivos impuestos. La sensación de estar inmersos en una guerra cruenta y de peligro es constante y muy realista, y no sólo por las situaciones que se suceden a nuestro alrededor, sino también por el excelente trabajo que han hecho los programadores. Se ha cuidado cada pequeño detalle, reproduciendo a la perfección las armas y uniformes de la época tras un soberbio trabajo de documentación.

La tensión en el campo de batalla es feroz, agobiados por la necesidad de cumplir los objetivos y a la vez mantenernos con vida en situaciones límite. La única pena es que algo tan bueno dure tan poco.

Requisitos: Pentium III 600 MHz / 128 MB
Comentado en: CHJ Nº 32 y 46

La Comparativa en Detalle

Los cuatro juegos seleccionados han sido sometidos a un completo Test creado expresamente para esta ocasión. Los parámetros analizados y puntuados se han consensuado con todos los miembros de la redacción, con la intención de definir las condiciones mínimas que debe cumplir un juego de acción 3D a buen precio.

SERVICIO

1 La venta del juego no exime al distribuidor de una responsabilidad posterior, por lo que creemos que una buena asistencia técnica puede convertir al comprador en asiduo de una compañía concreta.

INSTALACIÓN

2 La instalación debe ser clara y sencilla, y cuanto más pasos ahorre al usuario mejor puntuación obtendrá.

OPCIONES DEL JUEGO

3 En COMPUTER HOY JUEGOS creemos que el mejor juego de acción 3D a precio reducido debe reunir ciertas características que le hagan despuntar del resto. Con esto no pretendemos sentar las bases sobre cual es mejor que otro, lo que pretendemos es informarte de lo que te vas a encontrar en cada uno de los títulos seleccionados para esta Comparativa. Por eso no deben tomarse estos resultados como una clasificación ordenada en términos de calidad, sino en la medida en que se ajustan a las características que deben cumplir como juegos de acción 3D.

Se valora que el personaje tenga un elevado número de armas y objetos de apoyo, y que la interacción con el escenario sea muy acusada. La inteligencia de los enemigos también es de capital importancia, pues la resistencia que oponen en batalla va siempre en beneficio del entretenimiento.

A modo informativo, pues no afecta a la puntuación, hemos reflejado la inclusión de un modo multijugador y el número máximo de jugadores por partida.



COMPUTER HOY JUEGOS examina todos los títulos de esta Comparativa en los 24 ordenadores instalados en el laboratorio.

FUNCIONAMIENTO/ MANEJO

4 Todos los elementos relacionados con el interfaz y el control del personaje se valoran en esta sección. Aquí, podemos consultar datos como el tiempo necesario para controlar el juego, el tipo de dispositivo recomendado, si es posible acceder a mapas, realizar zoom o qué tipo de información vamos a encontrar en pantalla.

Factores todos básicos para un juego de este tipo, cuya función será hacernos más fácil el manejo del protagonista y el acceso a todas las opciones disponibles.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

5 El manual de instrucciones debe cumplir algunos requisitos fundamentales como ser un rápido recurso de consulta, contener todos los datos referentes al interfaz, descripción de las armas que podremos manejar, los modos de juego, controles, atajos del teclado si los hubiera, etc. También sería ideal que incluyera un apartado para conocer el argumento, ya que puede ser necesario tanto para ponernos en antecedentes sobre los acontecimientos en que nos veremos involucrados, como para sumergirnos en la aventura.

RENDIMIENTO VÍDEO/SONIDO

6 Las pruebas de rendimiento de audio o vídeo intentan dar una idea real y precisa de la compatibilidad del juego en cada una de las 24 configuraciones de nuestro laboratorio. Los resultados no aparecen expresamente reflejados, pero dan una idea del grado de compatibilidad respecto del espectro de PC que tenemos en nuestro laboratorio. Así, las puntuaciones comprendidas entre el 10 y el 7 garantizan un buen funcionamiento, así como todos los resultados inferiores al 6, en cambio, anuncian dificultades de ejecución en los PC del Segmento Inferior (más inf. en la Pág. 76).

LAS NOTAS

7 La relación precio calidad se obtiene al dividir el resultado del Test por su precio. Esa cifra se lleva a una tabla (abajo) cuyos parámetros se han establecido tras calcular el precio medio del segmento de juegos examinado en la comparativa de forma genérica.

Índice hasta 2,25	Sobresaliente
2,26 hasta 2,81	Notable
2,82 hasta 3,74	Bien
3,75 hasta 5,61	Suficiente
5,62 hasta 11,23	Insuficiente
A partir de 11,24	Deficiente

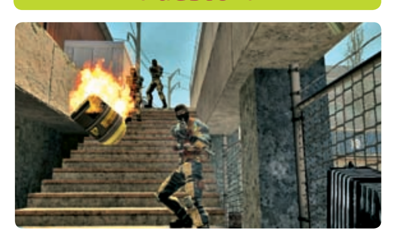
Resultados del Test



	Porcentaje
SERVICIO	**3,00%**
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	1,00%
Ayuda en internet (comprobado)	2,00%
Teléfono de información (comprobado)	0,00%
Fax de información (comprobado)	0,00%
INSTALACIÓN	**5,40%**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2,00%
Indica espacio necesario en disco duro (espacio ocupado, medido)	0,70%
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,70%
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,00%
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,00%
OPCIONES DE JUEGO	**42,00%**
Modo campaña (comprobado)	6,00%
Número de misiones en modo campaña (comprobado)	5,00%
Número de armas (comprobado)	5,00%
Tipos de objetos de apoyo (comprobado)	4,00%
Utilización del escenario en beneficio propio (comprobado)	3,00%
Inteligencia artificial de los enemigos (comprobado)	3,00%
Mejoras en las habilidades del personaje principal (comprobado)	1,00%
Control de armamento pesado estacionado (comprobado)	2,00%
Control de vehículos (número, comprobado)	2,00%
Interacción con otros personajes (comprobado)	3,00%
Permite recoger armas y munición durante la misión (comprobado)	3,00%
Variedad de situaciones (comprobado)	3,00%
Interacción con el escenario (comprobado)	2,00%
Modo multijugador (tipo de conexión, comprobado)	0,00%
Número de jugadores para el modo multijugador (comprobado)	0,00%
FUNCIONAMIENTO / MANEJO	**26,00%**
Tiempo de aprendizaje para comprender el juego (comprobado)	4,00%
Tutorial (comprobado)	4,00%
Curva de aprendizaje / interés del juego	5,00%
Control sobre el personaje (dispositivo, comprobado)	2,00%
Zoom (comprobado)	1,00%
Mapa (comprobado)	2,00%
Atajos de teclado (comprobado)	2,00%
Información sobre la salud del personaje en pantalla (comprobado)	2,00%
Información sobre los objetivos en pantalla (comprobado)	2,00%
Idioma (comprobado)	2,00%
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2,00%**
Descripción del argumento (comprobado)	0,25%
Descripción de los modos de juego (comprobado)	0,50%
Descripción de las armas (comprobado)	0,50%
Descripción de los elementos en pantalla (comprobado)	0,25%
Descripción de los controles / atajos de teclado (comprobado)	0,25%
Consejos y trucos (comprobado	0,25%
Test de rendimiento de sonido	**10,80%**
Test de rendimiento de vídeo	**10,80%**
NOTA MEDIA	**100,00%**
Corrección Positiva/Negativa	
RESULTADO DEL TEST	
PRECIO/CALIDAD	
Precio (recomendado por el distribuidor)	
Cálculo de la nota precio/calidad	

Gráfica (eje Y: 0, 2, 4, 6, 8, 10; eje X: 1, 2, 3, 4)

La gráfica muestra los niveles de interés y aprendizaje que consideramos ideales para un juego de acción 3D a buen precio. Por un lado se calibra el grado de interés, en función del aprendizaje necesario (eje Y), y por otro su permanencia en el tiempo (eje X) como factor imprescindible para obtener una diversión y unas cotas de entretenimiento mayor.

Puesto 1	Puesto 2	Puesto 3	Puesto 4
GANADOR CALIDAD Computer Juegos	GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos		
F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON	**CALL OF DUTY**	**HALF-LIFE 2 EPISODE ONE**	**SIN EPISODES EMERGENCE**
Una inquietante niña se va a colar en nuestras peores pesadillas nada más verla deambular por los pasillos de ATC, una empresa de tecnología a la que se le acaba de ir de las manos un peligroso proyecto: Origen.	Viviremos desde el epicentro de la acción algunas de las batallas más decisivas para el devenir de la Segunda Guerra Mundial. El horror, la angustia y la fatalidad del conflicto mostrados como nunca antes.	Primer juego de una serie que se compondrá de un total de cinco episodios. El objetivo será escapar del nucleo de la Ciudadela en medio de un caos de acción y puzzles, y con el manipulador de gravedad como estrella.	El coronel John Blade vuelve a verse las caras con la malvada Alexis Sinclair y sus planes para sembrar de destrucción en el mundo. Acción y más acción, con cientos de enemigos siempre en nuestro punto de mira.

F.E.A.R.	Nota	Call of Duty	Nota	Half-Life 2 Episode One	Nota	Sin Episodes Emergence	Nota
	3,33		3,33		3,33		3,33
Sí (902 888 498)	10,00	Sí (902 366 870)	10,00	Sí (902 234 111)	10,00	Sí (902 234 111)	10,00
No (www.vup-interactive.es)	0,00	No (www.activision.com)	0,00	No (www.espana.ea.com)	0,00	No (www.espana.ea.com)	0,00
Sí (91 735 55 02)		Sí (91 490 15 80)		Sí (91 343 64 00)		Sí (91 343 64 00)	
Sí (91 735 27 30)		Sí (91 367 74 57)		Sí (91 343 64 02)		Sí (91 343 64 02)	
	9,36		8,18		2,41		10,00
Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00	Problemática	1,00	Arranque automático	10,00
Sí (4.596,1 megabytes)	10,00	Sí (1.530,2 megabytes)	10,00	No (5.689,5 megabytes)	0,00	Sí (561,2 megabytes)	10,00
Sí	10,00	No	0,00	No	0,00	Sí	10,00
3 megabytes	6,54	2 megabytes	7,17	30 megabytes	1,00	1 megabytes	10,00
Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00
	8,33		8,60		8,57		6,61
Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00
Muy elevado (15)	10,00	Elevado (12)	8,00	Corto (6)	4,00	Elevado (13)	8,50
Elevado (12)	10,00	Muy elevado (21)	10,00	Muy elevado (10)	10,00	Medio (5)	5,00
Normales (munición, botiquines...)	5,00	Normales (botiquines y munición)	5,00	Alto (botiquines de pared, armadura...)	10,00	Normales (botiquines de pared y munición)	5,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Alta	10,00	Normal	5,00	Alta	10,00	Normal	5,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
No	0,00	Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00
No	0,00	Sí (2)	10,00	No	0,00	No	0,00
Sí (conversar)	10,00	Sí (ordenar)	10,00	Sí (ayuda)	10,00	Sí (conversar)	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Muy elevada	10,00	Muy elevada	10,00	Muy elevada	10,00	Media	5,00
Muy alta	10,00	Alta	8,00	Muy alta	10,00	Media	5,00
Sí (LAN, Internet)	0,00	Sí (LAN, Internet)	0,00	No	0,00	Sí (LAN, Internet	0,00
1/16	0,00	1/32	0,00	1/0	0,00	1/16	0,00
	7,00		8,08		7,00		5,77
Corto (10 minutos)	8,00	Medio (20 minutos)	5,00	Corto (10 minutos)	8,00	Muy corto (5 minutos)	10,00
No	0,00	Sí	10,00	No	0,00	No	0,00
Inmediato, interés creciente	8,00	Inmediato, interés creciente	8,00	Inmediato, interés creciente	8,00	Inmediato, interés medio	6,00
Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00
Voces y textos en castellano	10,00	Voces y textos en castellano	10,00	Voces y textos en castellano	10,00	Voces en inglés, textos en castellano	5,00
	8,75		5,00		1,25		1,25
Sí	10,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
	10,00		10,00		10,00		10,00
	6,21		7,92		8,44		8,98
	7,85		8,29		7,67		6,99
La ambientación es total	+0,50						
Notable	8,35	Notable	8,29	Notable	7,67	Bien	6,99
Bien		Notable		Notable		Bien	
29,95€		19,95€		19,95€		19,95€	
29,95 / 8,35 = 3,59 = Bien		19,95 / 8,29 = 2,41 = Notable		19,95 / 7,67 = 2,60 = Notable		19,95 / 6,99 = 2,85 = Bien	





ACCIÓN 3D

Veredicto final

Nuestra Opinión



Gustavo Bernaldo
Redactor

COMPUTER HOY JUEGOS ha reunido cuatro juegos de enorme calidad en una Comparativa que establece las bases de lo que, a nuestro juicio, debe formar parte de un título de acción 3D a buen precio.

Confeccionar la tabla y buscar todos los datos correspondientes ha sido una ardua tarea que ha dado como fruto una Comparativa de lo más llamativa, donde el justo vencedor ha sido aquel que goza de las mejores posibilidades de juego dentro del género.

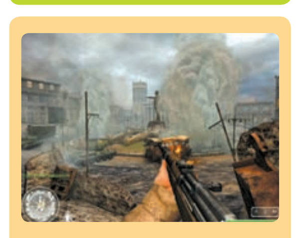
Y es que «F.E.A.R.» es el firme ganador gracias a su trepidante acción, ambientación y, sobre todo, a su amplia cantidad de opciones que dan ciertos toques de variedad al tradicional sistema de disparar primero y preguntar después. Sin olvidarnos, por supuesto, de los geniales sustos que nos mete cada pocos minutos.

En segunda posición aparece el genial «Call of Duty JDA», que nos convence gracias a una fiel ambientación a la Segunda Guerra Mundial en Europa y a un tipo de juego muy directo con el que nadie se sentirá defraudado.

En tercer lugar aparece una de las joyas que podemos encontrar en las estanterías de las tiendas, «Half-Life 2 Episode One» y su original manipulador de gravedad, que será la piedra angular de toda una aventura que se termina por quedar algo corta.

Por último «Sin Episodes Emergence» y sus chicas nos sitúan en un futuro incierto donde encontramos la acción más directa y, tal vez, con menos elementos innovadores y originales.

CON MÁS ACCIÓN



1. Call of Duty
2. F.E.A.R.
3. Sin Episodes Emergence
4. Half-Life 2 Episode One

PUESTO 1

F.E.A.R. First Encounter Assault Recon





- La historia es buenísima.
- Jamás un juego nos hizo sentir tanto miedo.
- Acción total y puzzles de todo tipo.



- Puede herir la sensibilidad de los más aprensivos.

DISTRIBUIDOR: VUG
PRODUCTOR: Sierra
DESARROLLADOR: Monolith
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 735 55 02
FAX DE INFORMACIÓN: 91 735 27 30

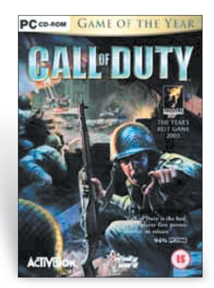
Nota:	Notable 8,35
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	29,95€

VALORACIÓN: Impresionante título que, lejos de mostrar únicamente deformes enemigos, crea una atmósfera siniestra que nos mantendrá con el corazón en un puño.

PUESTO 2

Call of Duty







- Gran ambientación y argumento.
- Muchas armas disponibles.
- Muchos vehículos.
- La fidelidad con los hechos reales.



- Se hace muy corto.
- Desarrollo algo lineal.

DISTRIBUIDOR: Activision
PRODUCTOR: Activision
DESARROLLADOR: Infinity Ward
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 490 15 80
FAX DE INFORMACIÓN: 91 367 74 57

Nota:	Notable 8,29
Precio/Calidad:	Notable
Precio:	19,95€

VALORACIÓN: Gran ambientación en un juego que parece sacado de la mismísima guerra. Cada minuto se nos bombardea con enemigos salidos por todas partes.

PUESTO 3

Half-Life 2 Episode One





- Los puzzles son muy divertidos.
- Contar con la ayuda de Alyx Vance y la resistencia.
- Buena historia.
- Los enemigos finales son impresionantes.



- Es demasiado corto, alrededor de cuatro horas de juego.
- Necesitamos una conexión a Internet para jugar a pesar de que no es un juego online.

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PRODUCTOR Y DESARROLLADOR: Valve
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 343 64 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 343 64 02

Nota:	Notable 7,67
Precio/Calidad:	Notable
Precio:	19,95€

VALORACIÓN: Una verdadera obra maestra que no debemos perdernos y que nos someterá a divertidísimos puzzles mientras acabamos con la plaga de alienígenas.

PUESTO 4

Sin Episodes Emergence





- Acción a raudales.
- La historia nos deparará muchas sorpresas.
- Las curvas de la nuestra pérfida enemiga.

- Demasiado lineal.
- Necesitamos una conexión a Internet para jugar a pesar de que no es un juego online.

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PRODUCTOR Y DESARROLLADOR: Ritual Entertainment
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 343 64 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 343 64 02

Nota:	Bien 6,99
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	19,95€

VALORACIÓN: Acción y más acción, sin más complicaciones que eliminar a quien se cruce en nuestro camino. Simple y divertido, aunque demasiado lineal y falto de armas.

MÁS JUEGOS A BUEN PRECIO

Además de las cuatro novedades incluidas en esta Comparativa, podemos encontrar en el mercado otras muchas alternativas dentro del mismo género y también a un precio muy competitivo. Aquí tienes algunos otros juegos que no deberías pasar por alto.

DOOM 3



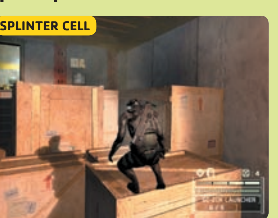
FAR CRY



MEDAL OF HONOR PACCIFIC ASSAULT



SPLINTER CELL



Muchos son los títulos de este género que podemos encontrar y sólo los mejores consiguen mantenerse en las estanterías de nuestra tienda favorita después de su "boom" durante el estreno. Los hay de muchas clases, con temáticas muy variadas que abarcan conflictos casi contra cualquier especie inteligente que habite en nuestra galaxia. Veamos los jeugos más representativos. «Doom 3» ha cumplido ya dos añitos y sigue tal cual, sin enterarse, viendo cómo pasa el tiempo y bajando su precio poquito a poco. «Far Cry» es otro de los grandes, con mutantes, soldados y una isla increíble que aún hoy sigue dejándonos con la boca abierta. «Medal of Honor Pacific Assault» cambia el tercio y nos lleva hasta la Segunda Guerra Mundial y el frente del Pacífico. Un conflicto entre palmeras con japoneses muy bien armados que goza de un realismo que quita el hipo. Finalmente podemos disfrutar de otras variantes de la acción 3D con la saga «Splinter Cell». Ya conocéis a Sam Fisher, infiltración, sigilo y un arsenal digno del mismísimo James Bond.


Computer
Hoy
Juegos

Just Cause

Acción · El gobierno de San Esperito necesita cambios y Rico Rodríguez es un agente especial especializado en derrocar repúblicas bananeras. ¿Preparado? Test pág. 28

Lo que hay que saber

Puntos Clave

LO QUE HAY QUE SABER

1. EN EL CENTRO DE OPERACIONES



Coger munición: para recargar nuestro arsenal podemos acercarnos a las cajas de munición y pulsar E, veremos cómo todas las armas se reabastecen.



Recuperar salud: otra de las ventajas del centro de operaciones es que hay un botiquín 1 donde podemos recuperar toda la salud perdida pulsando E.



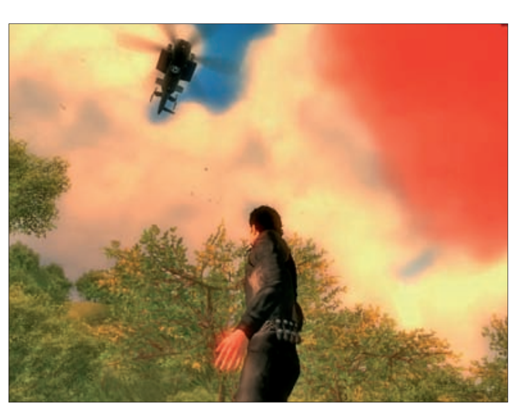
Guardar la partida: el centro de operaciones es el único lugar donde podemos guardar los avances conseguidos. Lo que tenemos que hacer es ir a la radio y pulsar E.



Misiones: además, si nos acercamos a la autocaravana que hay en todos los centros de operaciones, podremos entrar para coger la próxima misión.



Guardar vehículos: otra de las posibilidades que nos ofrece el centro de operaciones es guardar los vehículos en el garaje para utilizarlos más tarde.



Si queremos volver rápido al centro de operaciones nada mejor que utilizar nuestro GPS y seleccionar "extracción", para que un helicóptero nos recoja.



2. APUNTAR MEJOR



Si lo nuestro no es la puntería podemos recurrir a un modo que nos permite afinar mejor y nos acerca el objetivo. Debemos pulsar el botón derecho del ratón.

3. CONDUCIR VEHÍCULOS



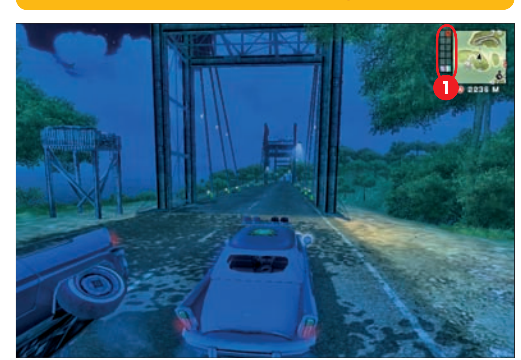
Durante el juego podemos coger los vehículos que queramos. Conducirlos es tan sencillo como utilizar [W] para acelerar [S] para frenar y [Espacio] para freno de mano.

4. MANEJAR ARMAS FIJAS



Durante muchas partes del juego debemos utilizar armas fijas para acabar con los enemigos. Cuando aparezca un círculo rojo (1) sabremos que apuntamos bien.

5. NIVEL DE PERSECUCIÓN



Cada vez que los hombres del gobiernos nos vean, comenzará una persecución. ¡¡Ojo!! porque si vienen muchos agentes, el nivel se colocará en lo más alto (1).

6. AGARRARSE A UN VEHÍCULO



Lo primero que hay que hacer es seleccionar la pistola gancho (1) que tendremos disponible después de cumplir la segunda misión del modo historia.



A continuación, hay que apuntar al vehículo (2) que deseamos agarrarnos y, cuando el punto de mira esté rojo, disparamos el gancho. Rico sale disparado.



Una vez hecho, Rico Rodríguez desplegará su paracaídas y continuará agarrado al vehículo, por lo que este le arrastrará durante algunos metros.



Si queremos saltar al vehículo que tenemos agarrado, tan sólo debemos colocarnos encima de él y pulsar el botón [E]. Aterrizaremos sanos y salvos. Sin rasguños.

7. LIBERAR EMPLAZAMIENTOS



Lo primero que debemos hacer es hablar con el líder de la guerrilla (1) para comenzar la ofensiva. Casi siempre nos dará explosivos para acabar con las barricadas.



A continuación la guerrilla comenzará la ofensiva, nosotros tomaremos parte acabando con los soldados del gobierno y apoyando a nuestro aliados.



Eso sí, para que tengamos éxito debemos acabar con las barricadas que encontremos. Normalmente podremos hacerlo a base de granadas o explosivos C-4.



Por último, cuando ya hemos acabado con todas las barricadas, debemos acercarnos a la bandera y pulsar la tecla [E] para cambiarla por la de la guerrilla.



PUNTOS CLAVE: EL COMIENZO

1. NUESTROS PRIMEROS PASOS



La aventura comenzará con una caída libre de Rico. Mientra vuele sobre la isla de San Esperito, recibirá una señal de radio de su superior, Sheldon. Por desgracia para Rico no estará solo en su aterrizaje ya que los hombres del gobierno de San Esperito se han enterado de nuestra llegada y han decidido recibirnos a bombo y platillo. Disparos, persecuciones y mucho peligro nos acompañan trágicamente.



Una vez que hemos desplegado nuestro paracaídas, y aterrizado en la zona indicada en el mapa, nuestra misión será acabar con todos los hombres del gobierno que allí se encuentran. Sheldon nos ordenará que subamos a la parte trasera de un vehículo, donde debemos utilizar el arma fija para acabar con todo lo que nos persiga.



Aunque por el camino encontraremos una barricada que los hombres del gobierno han levantado para cortarnos el paso, así que no nos quedará más remedio que bajarnos del vehículo y acabar con la barricada a base de disparos.



De nuevo en el vehículo la persecución será mucho más dura, ya que el gobierno ha enviado más coches a por nosotros e, incluso, helicópteros a los que debemos derribar si queremos llegar a nuestro cuartel general. Una vez allí, podemos recuperar la salud acercándonos al botiquín que está al lado de la casa, así como llenar nuestro arsenal de munición con las cajas de balas que hay tiradas en el suelo.



Una vez hemos realizado todas estas acciones podemos entrar en la camioneta para averiguar cual será nuestro próxima misión. Si queremos guardar la partida debemos acercarnos a la radio.

Cuando Sheldon nos ha dado todos los detalles de nuestra nueva misión, debemos coger nuestro vehículo y poner dirección a la cárcel, que vendrá indicada con una estrella roja en el minimapa. El camino será largo y lleno de peligros, ya que tendremos que pasar por un par de puentes custodiados por la policía de San Esperito, aunque con audacia y, sobre todo, velocidad, no será muy difícil.



Una vez que hemos llegado a la cárcel hay que terminar con todos los guardias que allí se encuentran mientras avanzamos hacia el punto rojo para liberar a uno de los líderes de la revolución, José Caramicas que, una vez fuera, nos dejará ir a nuestro aire para completar más misiones.

Eso sí, antes de salir de la prisión nos encontraremos con que unos policías están custodiando la salida, así que debemos ir con mucho cuidado ya que su número es muy, muy elevado. Además, podemos robarles uno de sus vehículos para avanzar mucho más deprisa.



Así se iniciará una frenética persecución donde un aluvión de coches de la policía intentará cortarnos la huida, aunque con nervios de acero y una gran dosis de buena conducción les daremos plantón sin ningún problema.



Cuando pasemos por el puente levadizo comenzarán a subirlo. Tenemos que pasar muy, muy deprisa si queremos saltar lo suficiente como para no quedarnos en mitad de la nada.



Una vez que lleguemos al campamento, nuestro fiel amigo Sheldon nos dará una nueva misión, la de ayudar a la revolución a liberar el pueblo de Los Mirasoles del yugo impuesto por el gobierno.

Tendremos que reunirnos con el líder del ataque, –vendrá indicado por un punto rojo en el minimapa y por unas flechas verdes en el cielo cuando estamos lo suficientemente cerca como para verlas–, y una vez que hemos hablado con él nos dará la orden de acabar con todas las barricadas que el ejército ha puesto en el pueblo para frenar nuestro avance, para lo cual debemos ayudarnos de las granadas que el líder nos ha dado. Eso sí, el pueblo está repleto de enemigos así que mucho cuidado a la hora de avanzar, no nos encontremos con un molesto disparo entre ceja y ceja.



A continuación, recién conquistado el pueblo de Los Mirasoles, Sheldon nos dará por radio el próximo objetivo, que no será otro que el de liberar la provincia de Aguilar. Para conseguirlo hay que tener mucho más cuidado que en la anterior misión ya que hay muchos más enemigos a los que eliminar. Por suerte conseguiremos unos cuantos explosivos C4 con los que abrirnos paso entre las líneas enemigas ya que nos servirán a la perfección para destruir las barricadas que nos impiden el paso. Como siempre hay que seleccionar muy bien los objetivos antes de actuar ya que una mala decisión puede mandar al traste todos los logros.

2. EL MAPA

- Objetivo
- Informe de la misión
- Misión secundaria de la Guerrilla
- Misión secundaria Cártel de los Rioja
- Misión secundaria de Carrera
- Refugio
- Asentamiento
- Base militar
- Aeropuerto
- Recoger objeto de la misión

Objetivo. Estará activo cada vez que se nos encomiende alguna misión. Nos indica el punto exacto donde debemos ir para cumplirla. Además, también podemos localizar este punto en el minimapa en cualquier momento.

Informe de la misión. Este icono nos indica la posición exacta a la que debemos ir cuando queramos coger una misión de la historia principal. Normalmente se encuentra en el centro de operaciones donde Sheldon nos estará esperando para darnos las oportunas instrucciones.

Misión secundaria de la Guerrilla. Estas misiones no afectan a la historia principal, pero sí nos darán puntos de facción con la Guerrilla y nos aportarán algún que otro útil objeto para ayudarnos en nuestra cruzada.

Misión secundaria Cártel de los Rioja. Nos indica los puntos donde podemos coger una misión para el Cártel de los Rioja. Eso sí, tan sólo aparecerán cuando liberemos un emplazamiento de los Rioja ocupado por el gobierno.

Misión secundaria de Carrera. Estas misiones son algo especiales, ya que se trata de competiciones con vehículos.

Refugio. Será el centro de operaciones y en él podemos recuperar nuestra salud, guardar la partida, recoger munición y, si está Sheldon, conseguir nuevas misiones para el modo historia principal de «Just Cause».

Asentamiento. Se trata de pueblos, aldeas y demás aglomeraciones de gente que, normalmente, están gobernadas por una facción concreta.

Base militar. Como su nombre indica, este icono nos informa sobre las bases militares que encontramos. Todas pertenecerán al gobiernos de San Espérito, y todas son extremadamente peligrosas, ya que habrá una gran cantidad de soldados custodiándolas.

Aeropuerto. Aquí podemos conseguir aviones con los que desplazarnos más rápido por la isla, eso sí, cuando el icono sea de color azul cuidado, ya que pertenecerá al gobierno y estará muy bien custodiado.

Recoger objeto de la misión. Por todo el mapa hay diseminados decenas de objetos que podemos utilizar para la misión, desde rápidos vehículos, hasta potentes armas que nos facilitarán la tarea.



PREY (y III)

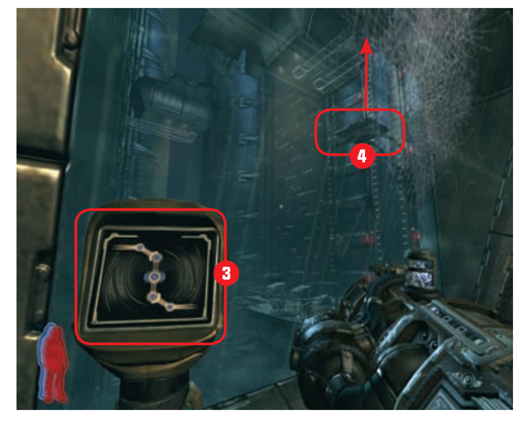
Acción · Tommy prosigue imparable en su lucha contra los alienígenas y ya casi ha alcanzado la Esfera. Debemos ayudarle a culminar su venganza. Test pág. 24 CHJ64

Puntos Clave

PUNTOS CLAVE: EL FINAL DE LA VENGANZA

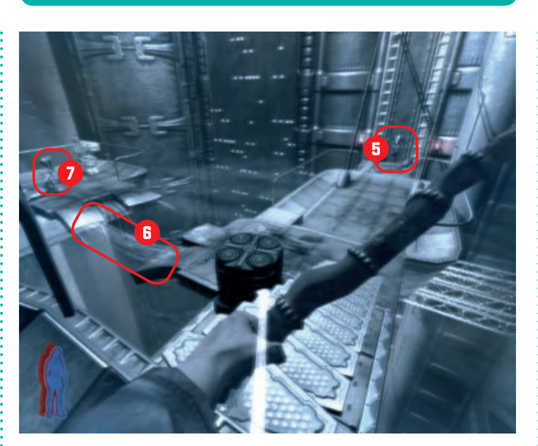
1. CENTRO DE GRAVEDAD

La fase nos resultará mucho más sencilla si recargamos el arma de rayos en la consola de la derecha. Tendremos que abandonar el cuerpo de Tommy ❶ y desactivar el campo de fuerza en la consola ❷.

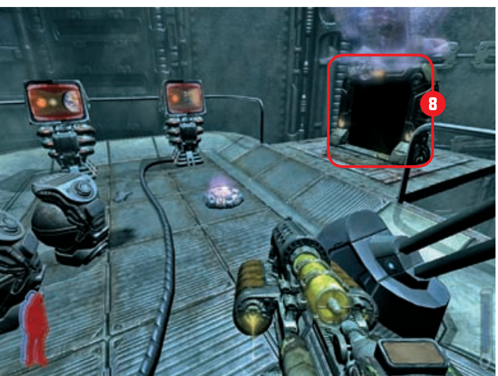


Llegamos a una sala de mandos vigilada por soldados. Tras la refriega, nos dirigimos a la consola ❸, que activa un ascensor ❹ que hay en el exterior. Dejamos el elevador arriba y tiramos por la puerta dimensional de la derecha.

1. CENTRO DE GRAVEDAD

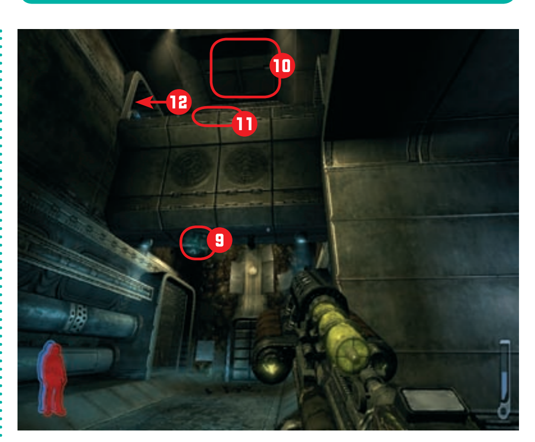


Aparecemos en el exterior de la Esfera. Dejamos a Tommy en el ascensor ❺ y salimos de su cuerpo para poder cruzar el vacío ❻ y activar en la consola ❼ una puerta dimensional que nos devuelva a la sala de control. Una vez allí, pulsamos en la consola para que el ascensor baje a Tommy.

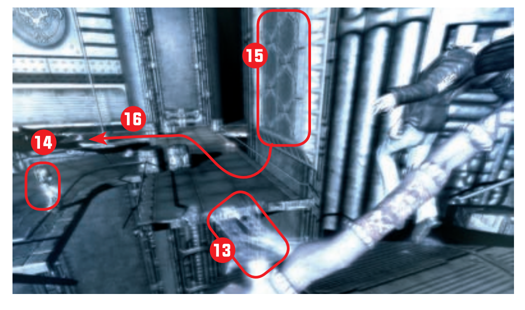


Al regresar al cuerpo de Tommy, nos percataremos de la presencia de un par de consolas y un arco que nos conduce a otro punto del mapa. Entramos por él ❽.

1. CENTRO DE GRAVEDAD



Iremos a parar a una habitación donde en lo primero en que nos fijamos es en un alternador de gravedad ❾. Le disparamos y todo se dará la vuelta. Habrá que andarse con ojo porque algunas compuertas se abrirán ❿ y dejarán al descubierto inmensos vacíos por lo que podríamos caer... y morir. Al girarnos, debemos volver a disparar a un alternador de gravedad ⓫ pero asegurándonos de caer sobre el puente ⓬ para que podamos salir por la puerta.



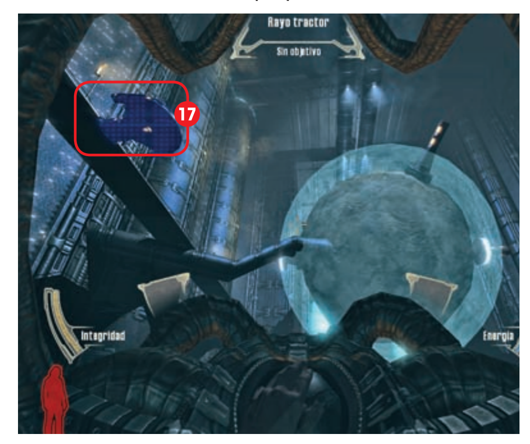
Descubriremos que el camino se acaba. Dejamos el cuerpo de Tommy, cruzamos el vacío ⓭ y activamos en la consola ⓮ el trepamuros ⓯.



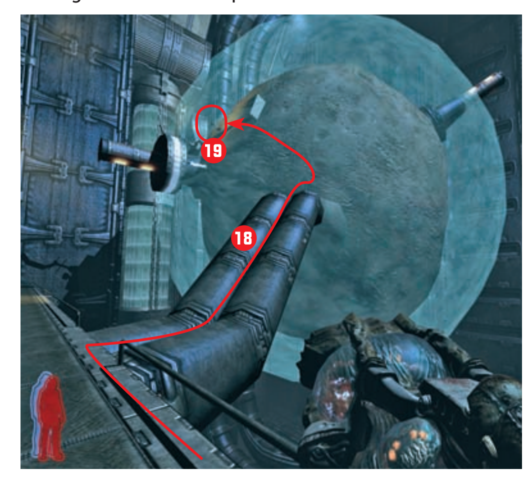
PUNTOS CLAVE: EL FINAL DE LA VENGANZA

1. CENTRO DE GRAVEDAD

De vuelta en el cuerpo de Tommy, nos dirigiremos hasta la misma puerta por la que salimos antes. Un poquito más lejos, casi escondida, encontraremos la entrada del trepamuros. Cuando alcancemos el final, bajaremos de un salto 16 y nos encaminaremos hasta la plataforma para convertirnos en exo-esqueleto. Contemplaremos entonces un rayo amarillo que cruza de lado a lado la habitación. Lo que tenemos que hacer es destruir los iniciadores que están pegados a la pared, con ello conseguiremos que se abra sobre nuestras cabezas una pequeña puerta circular. Ya tenemos una vía de escape, ¡adelante!



Apareceremos en una gran estación, que alberga un planeta rodeado por un campo de fuerza. Debemos conseguir aterrizar en la plataforma 17.

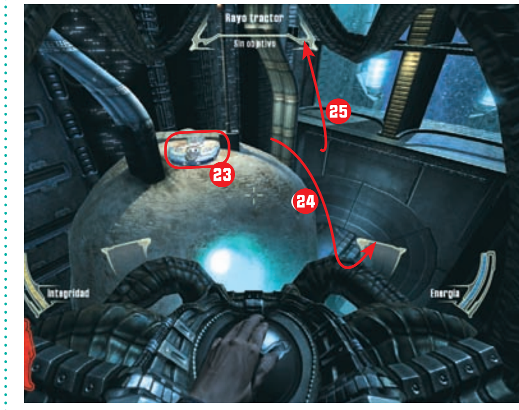


Salimos del cuerpo de Tommy y entramos en el asteroide 18. Nos dirigimos directos hacia la consola 19 que desactiva el campo de fuerza.

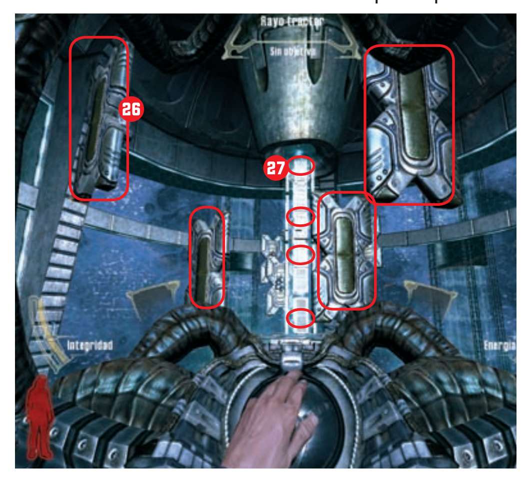


En cuanto hayamos activado la consola, marcharemos 20 hacia la otra plataforma existente. El asunto es abrir la puerta de salida pulsando en la consola 21. Después, sólo restará coger el exo-esqueleto 22 y escapar.

1. CENTRO DE GRAVEDAD



Llegamos a una nueva sala que contiene dos asteroides. Tras aterrizar sobre la plataforma 23, descendemos por el planeta 24 hasta encontrar el origen de los tubos que suben. Saltamos y ascendemos por ellos 25 para alcanzar el segundo planeta. Allí, veremos una consola que debemos activar. Se abrirán dos puertas por las que se escapa energía. Entramos por ellas y, una vez dentro, esperamos a que se abra otra compuerta. Penetramos y miramos hacia arriba. Descubrimos una abertura circular por la que salir.



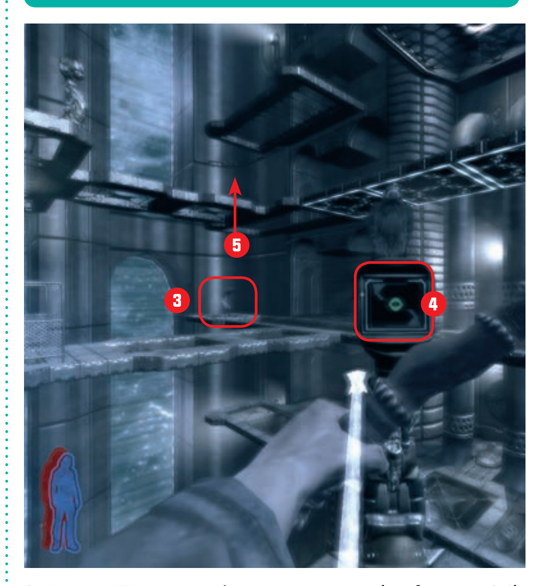
Finalmente, alcanzamos la parte más alta de la Esfera, donde descubriremos un reactor con una serie de placas 26 que giran alrededor. Debemos destruirlas todas. Cuando lo hayamos hecho, debemos disparar a los anillos 27 que hay en el centro de la estructura. Después todo explotará y tendremos que escapar por la abertura del techo.

2. RESOLUCIONES



Tras un encuentro con el ente que dirige los destinos de la Esfera, iremos a parar a una enorme sala muy peculiar, ya que es un puzzle en sí misma. Salimos del cuerpo de Tommy, cruzamos el vacío 1 y nos dirigimos hasta la consola 2. Al activarla, emergerá un puente bajo los pies de Tommy. Lo atravesamos y vamos hacia la izquierda.

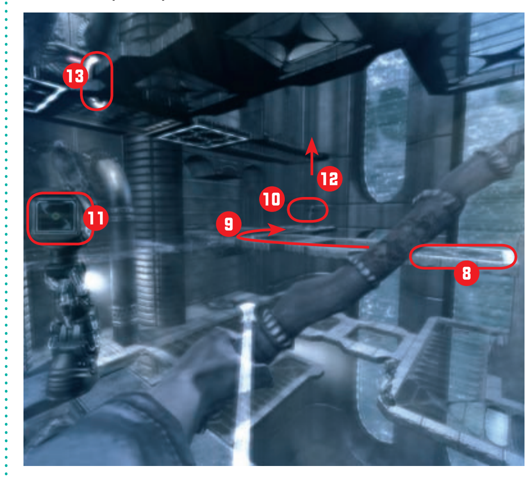
2. RESOLUCIONES



Dejamos a Tommy 3, de nuevo, en una plataforma móvil. Abandonamos su cuerpo, una vez más, y regresamos a la consola 4 que hemos activado anteriormente. A continuación, la plataforma se moverá 5 y Tommy aparecerá en la parte de superior.



Arriba, dejamos a Tommy 6 en la plataforma móvil y salimos del cuerpo. Cruzamos la pasarela y activamos la consola 7 para que se mueva de nuevo.



La plataforma que transporta a Tommy se detendrá 8 lo que aprovecharemos para retornar a su cuerpo y cruzar 9 hasta un nuevo ascensor móvil. Nuevamente, dejamos el cuerpo de Tommy 10 y regresamos a la consola 11 para activarla. Al momento, la plataforma ascenderá 12. De esta forma ya podremos dirigirnos hasta la puerta dimensional 13. Aunque se dedicarán a jugar con nosotros un poquito, por fin podremos pasar.





PUNTOS CLAVE: EL FINAL DE LA VENGANZA

2. RESOLUCIONES



Nos presentamos por fin en el lugar donde tienen retenida a Jen. ¡Horror!, la han transformado en una bestia que nos ataca. Con paciencia vamos esquivando sus embestidas y disparándola para reducir su energía (14). Cuando pensamos que nos hemos echo con ella, vemos impotentes cómo se detiene en un intento de recargar pilas. Para evitarlo, tendremos que acribillar sus células (15) regeneradoras de vida. Destruidas todas, volvemos a poner a la bestia en el punto de mira para darle el golpe de gracia.

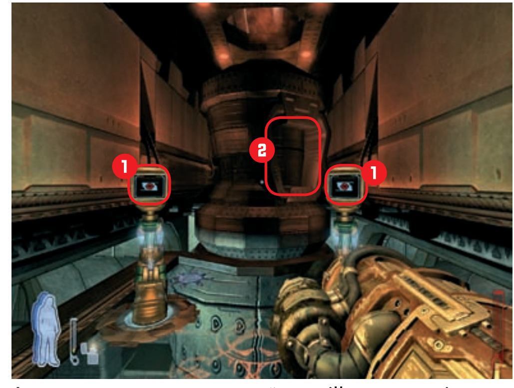
3. VENGANZA

Regresaremos al poblado indio con bastantes ganas de aprender. Nuestro abuelo está el hombre abatido y entramos en el templo. Caminamos hasta la última estancia para conseguir un extra de salud para aguantar el tirón de lo que queda. Cuando regresamos, las tropas de la Esfera han invadido el limbo indio. ¡¡Comienza la venganza!!



4. CARA A CARA

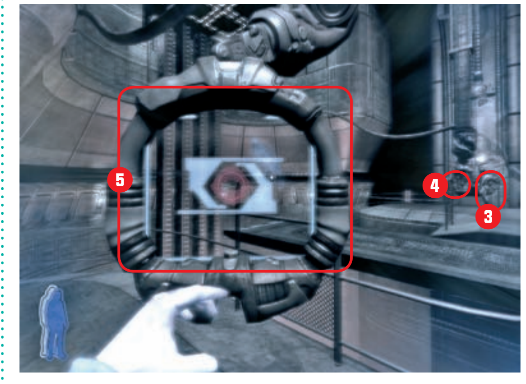
Nos atacarán cientos de bestias de todas las clases imaginables, así que disparamos sobre todo lo que se menee. Al rato, aparecerá una puerta dimensional azul por la que escaparemos. Entramos a saco pegando tiros y no paramos hasta llegar al lugar donde los aliens están embarcando a las tropas. Eliminamos a todos los que salen a nuestro paso y escapamos por una puerta dimensional .



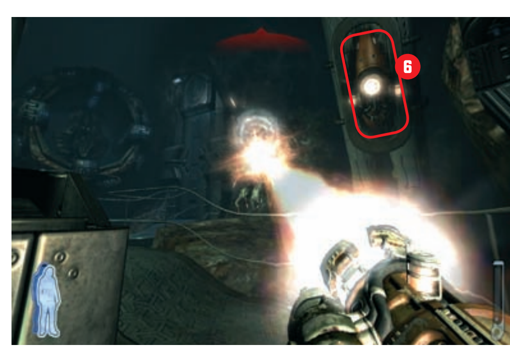
Apareceremos en un pequeño pasillo que contiene un mecanismo que da vueltas sobre sí mismo. Para anularlo

4. CARA A CARA

debemos activar las dos consolas visibles (1). Mientras se abre el orificio del mecanismo (2) salimos del cuerpo de Tommy y disparamos con el arco. Al quedar el camino franco, cruzamos al otro lado y activamos el mecanismo para que Tommy pueda cruzar.



Llegamos a una gran sala donde hay un ascensor. Como está arriba, tendremos que hacerlo bajar poniendo a Tommy (3) frente a uno de los interruptores (4) y dirigiéndonos al otro (5) en nuestra forma espiritual. Activamos el primero, regresamos al cuerpo y activamos el segundo. Ya podemos subir por el ascensor. Saldremos a una gran sala custodiada por un guardián. Al avanzar hacia él, nos enviará a un buen puñado de enemigos. Si logramos sobrevivir nos enfrentaremos a él.



Nos adentraremos en un laberinto de pasillos por donde irán surgiendo guardianes uno tras otro. Cada vez que liquidemos a dos o tres debemos pasar a otra habitación y así hasta el final. La mejor arma contra este tipo de enemigos es el lanzador de rayos, aunque plantea un problema: necesitamos recargarlo cada poco tiempo. Por suerte, los programadores han colocado un buen puñado de surtidores (6), pero de un solo uso. Cuando pensamos que la carnicería ha terminado, nos llevamos un chasco al entrar en una sala atestada de guardianes y un ente que nos amenaza, a la vez que nos ofrece participar en el poder de la Esfera. Nos negamos y salimos por la puerta dimensional azul que aparece ante nosotros.

5. ABRAZO MATERNO

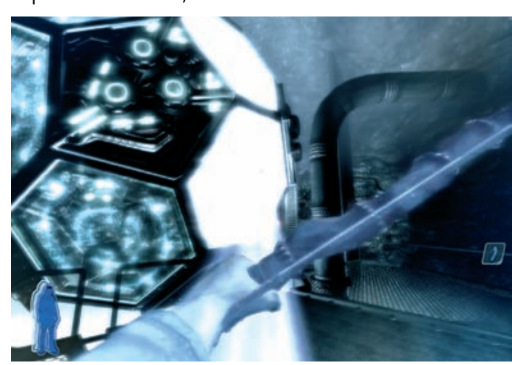


Aparecemos en una gigantesca estructura con un planeta en su interior. Una voz nos avisa sobre lo que nos espera en el interior, amén de adelantarnos que tenemos que resolver el puzzle, aunque muy sencillito.

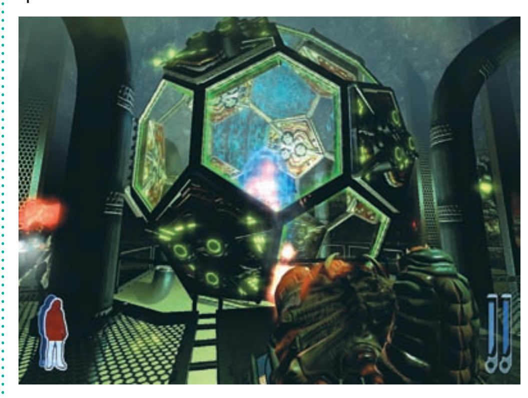
5. ABRAZO MATERNO

El objetivo es activar todos los campos de energía que salen de la mole de piedra. Colocamos los que aún están apagados (1) centrados frente a nuestra nave y nos vamos acercando con el botón derecho.

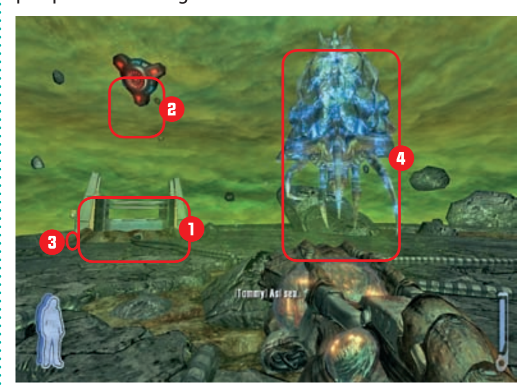
Tanto en la maniobra de aproximación como en la de alejamiento, tendremos que disparar con los láser (2) y acertarle al campo de energía hasta que se produzca una explosión. Entonces, se habrá activado.



Nos enfrentamos cara a cara con el guardián, que se halla oculto tras la Esfera. Para destruirla tendremos que salir del cuerpo de Tommy y disparar con el arco a los hexágonos, que se irán tornando de color blanco.



Ahora, retornamos al cuerpo y disparamos a los hexágonos hasta romperlos. Tras destrozar unos cuantos, nos dedicaremos a disparar directamente al guardián. Cuidado porque acudirán algunos soldados.



Apenas nos habíamos hecho la ilusión de que el guardián ya era historia cuando aparecemos en una especie de limbo. Aquí las armas son secundarias, así que habrá que cavilar. Observamos que en las esquinas del escenario hay unos silos (1) de minas voladoras (2). Tendremos que lanzar una de estas minas pulsando en la consola (3) y aguardar a que el guardián (4) se acerque.

En ese momento disparamos a la mina, que al explotar dejará a nuestro enemigo sin escudo, lo que aprovechamos para dispararle. Con cuatro o cinco minas habremos acabado con la pesadilla y Tommy podrá volver a su tierra orgulloso de haber desbaratado, él solito, la invasión alienígena. Fin de «PREY».


Computer
Hoy
Juegos

Juega con ventaja

MARC ECKO'S GETTING UP

Cuando te juegas la vida haciendo grafittis por toda la ciudad, lo mejor es hacer unas pocas trampas, no sea que acabemos con los huesos rotos y en la comisaría. Test pág. 46 CHJ 61



1 **Durante la partida, en el menú** de opciones, seleccionamos la opción de Códigos.



2 **Escribimos** M A R C U S E C K O S para activar la salud infinita.



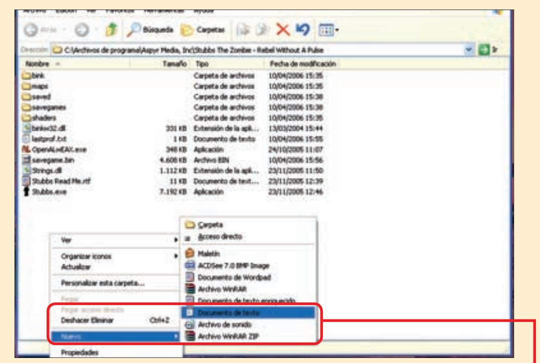
3 **Esta pantalla nos informará** que hemos escrito el código correctamente.

CÓDIGO	EFECTO
marcuseckos	Salud infinita
flipthescript	Habilidad infinita
dogtags	Desbloquea todas las mejoras de combate
grandmacelia	Desbloquea todas las canciones del ipod
ipulator	Desbloquea todos los niveles

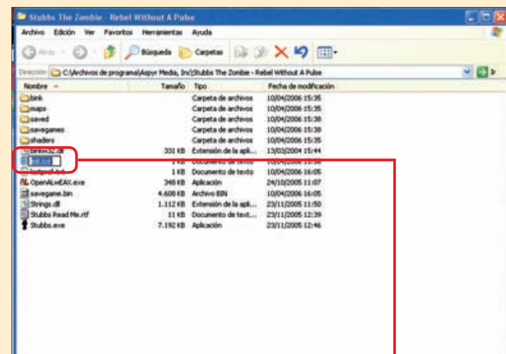


STUBBS THE ZOMBIE REBEL WITHOUT A PULSE

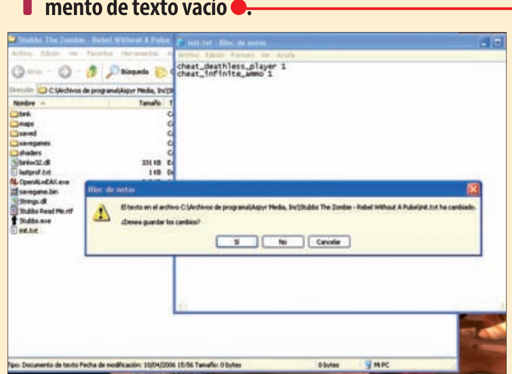
La vida del zombie es muy duram aunque con trucos se lleva mejor. Test pág. 48 CHJ 61



1 **En la carpeta raíz del juego** creamos un documento de texto vacío.



2 **Lo renombramos como "init.txt"**. A continuación lo abrimos con el propio editor de textos.



3 **Escribimos, sin comillas,** "cheat_deathless_player¿1" y "cheat_infinite_ammo¿1". Salvamos.



4 **Durante el juego seremos** totalmente inmunes y la munición no se acabará nunca. No está mal, ¿eh?

EMPIRES LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

Cualquier ayuda es bienvenida cuando el enemigo nos acosa más de la cuenta. Test pág. 50 CHJ 62



1 **Pulsando** Enter abrimos la barra de chat en cualquier momento de la partida en curso.



2 **Una vez abierta escribimos** N O O B y aceptamos pulsando Enter.



3 **El momento todo el mapa se hará visible** y conseguiremos 100.000 unidades recursos.

CÓDIGO	EFECTO
red bones	Todas las unidades con salud completa
pit stop	Los aviones repuestan en el aire
shock and awe	Completar Misión
kung fu	Todas las construcciones completas



FLATOUT 2

Si se te resiste algún circuito, no puedes perderte los siguientes códigos. ¡Son totales! Test pág. 46



1 **En el menú principal de juego** escogemos la opción de "Extras".



2 **Una vez dentro** nos situamos sobre la opción de "Introducir Código" y pulsamos la tecla Enter.



3 **Escribimos** G I E V E P I X para conseguir todos los coches y un millón de créditos.



4 **Para abrir todos los circuitos** basta con escribir G I V E A L L.



5 **Podremos ver que todo ha funcionado** cuando escojamos una carrera libre.

CÓDIGO	EFECTO
GIEVEPIX	Todos los coches y 1.000.000 créditos
GIVEALL	Todos los circuitos
RAIDERS	Carrito de helados
GIEVCARPLZ	Autobús de escuela

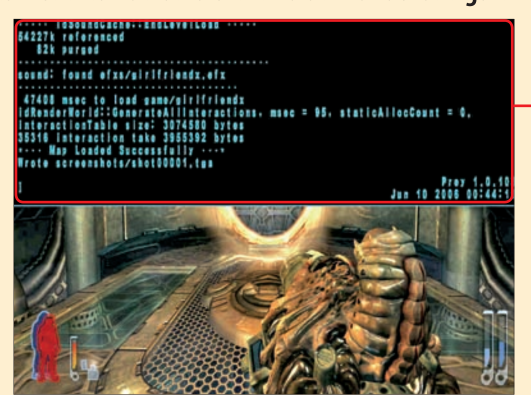


PREY

Los alienígenas lo tendrán imposible para conquistarnos si tú lideras la ofensiva utilizando las siguientes ventajas. Test pág. 26 CHJ 64



1 **Podremos hacer funcionar** los trucos durante el transcurso de una partida.



2 **Los códigos se introducen** en la barra de comandos que aparece al pulsar Ctrl + Alt + O.



3 **Al teclear la palabra** G O D nos volveremos invulnerables a los disparos de los enemigos.

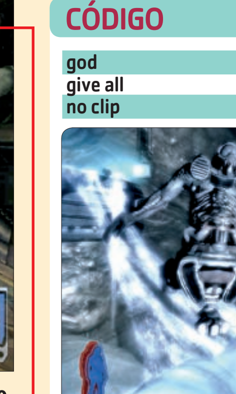


4 **Al escribir** G I V E _ A L L conseguiremos todas las armas con munición completa.



5 **En pantalla aparecerá que el truco** ha funcionado perfectamente.

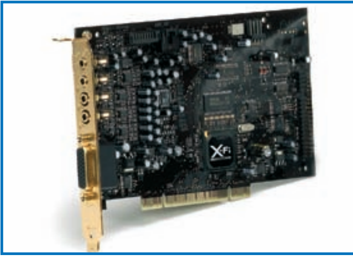
CÓDIGO	EFECTO
god	Invencibles
give all	Todas las armas
no clip	Fantasma



¿Qué mejor forma de disfrutar de los juegos que instalando una tarjeta de sonido en lo más profundo de nuestro PC?

Tarjetas de sonido internas
Dale ritmo a tu ordenador

Sorprende que, al contrario que ocurre con las tarjetas gráficas, el catálogo de chips de sonido se reduzca cada año. Aún así, hemos sondeado el mercado para ayudarte a elegir el mejor.



Las tarjetas Sound Blaster de Creative Labs siguen triunfando muchos años después.

Una buena parte de la culpa de tan reducida oferta habría que achacársela al constante éxito de las tarjetas Sound Blaster de Creative Labs, que año tras año han copado las listas de ventas arrasando a la competencia. Justo es reconocer a la compañía su dedicación para desarrollar un mejor sonido para los PC en los últimos años. Su mayor logro tecnológico es la nueva gama de tarjetas X-Fi, que ha revolucionado en los últimos meses el sector, integrando procesadores específicos para la creación de efectos y liberando a la **CPU** Pág.96 de este trabajo, como hacen las tarjetas gráficas.

¿En qué se traduce esto? Básicamente en que un juego bien programado, no sólo contará con mejor sonido, sino que también se ejecutará mucho más rápido al liberar a la CPU de una carga de trabajo que puede incluso rondar el 20% de la potencia máxima del procesador en algunos casos. Un porcentaje de recursos que pueden emplearse, por ejemplo, para realizar otro tipo de cálculos que aceleren la velocidad de juego. ¿Entiendes ahora por qué es tan importante liberarle de dicha carga?

POCO DONDE ELEGIR

La integración de chips de sonido cada vez más versátiles y potentes en las propias placas base, es uno de los motivos que ha originado esta escasez de tarjetas de sonido internas que estamos padeciendo en los últimos años. De hecho, podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que, hoy por hoy, este tipo de periféricos se ha convertido en una suerte de artículo exclusivo para jugadores selectos o profesionales del audio, que buscan algo más de calidad en el sonido que reproducen (o muestrean) sus PC. A pesar de que hay poco donde elegir, en COMPUTER HOY JUEGOS hemos seleccionado cuatro modelos firmados por los tres principales fabricantes de chips de audio, Creative Labs, TerraTec y Hercules, y por un cuarto, Trust, especializado en la creación de casi cualquier tipo de periférico.

Los dos aspectos que más se tienen en cuenta a la hora de analizar la calidad de las tarjetas de sonido son, obviamente, el muestreo y la reproducción de sonido, tanto a través de entradas/salidas analógicas como digitales. La presencia de estas últimas (y su número), las funciones del mezclador de audio, la compatibilidad con las distintas **API** Pág.96, e incluso con los principales estándares de sonido para juegos, son otros aspectos esenciales que se tienen presentes a la hora de valorar cuál de los cuatro modelos en liza es el que mejores prestaciones puede proporcionarnos.

EL TEST

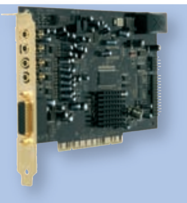
Los resultados obtenidos, como podéis comprobar en las siguientes páginas, arrojan un claro ganador, aunque en la relación precio/calidad las diferencias son casi inexistentes. Y es que ya sabéis: lo mejor no es siempre lo más caro. Empezamos ya.

LOS CUATRO MODELOS

Después de tantas pruebas, cada tarjeta de sonido analizada nos ha dejado una impresión totalmente distinta. Junto a estas líneas os presentamos los cuatro modelos que participan en el Test, así como el rasgo que mejor las define.



LA MÁS EQUILIBRADA
Aureon 7.1 PCI



EL MEJOR SONIDO
Sound Blaster X-Fi Fatal1ty



LA MÁS ECONÓMICA
Gamesurround Muse 5.1 DVD



LA MEJOR CONECTADA
SC-7200

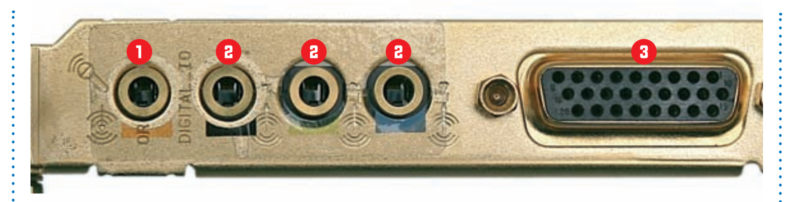
9 dudas resueltas sobre las tarjetas de sonido

1 ¿Para qué necesito una tarjeta de sonido? Para reproducir y grabar cualquier tipo de sonido, ya sea música, efectos o voz sintetizada.

2 ¿Qué tipos hay? Las podemos encontrar internas y externas. Éstas últimas se conectan al PC a través del puerto **USB** Pág.96 o **FireWire** Pág.96.

3 ¿Qué es lo más importante al comprar una tarjeta de sonido? Lo principal es comprobar que la calidad del sonido que graba y reproduce es la adecuada (consultar Test de este mes). También es importante el número de entradas y salidas analógicas y digitales de que dispone la tarjeta.

4 ¿Cómo se conectan al PC? Instalar una tarjeta de sonido interna es fácil. Se abre el PC y se inserta en cualquier ranura **PCI** Pág.96 que esté libre.





1. Entrada/salida digital
2. Salidas analógicas
3. Puerto de juegos/MIDI
4. Entrada digital (coaxial)
5. Salida digital (coaxial)
6. Entrada digital (óptica)
7. Salida digital (óptica)
8. Salida de auriculares
9. Control de volumen
10. Entrada analógica (RCA)
11. Toma de micrófono
12. Volumen de micrófono
13. Puerto de infrarrojos
14. Entrada MIDI
15. Salida MIDI

5 ¿Y una externa? Más fácil todavía. Simplemente conéctala a un puerto USB o FireWire libre de tu ordenador.

6 ¿Debo desactivar el chip de sonido integrado en la placa base? Sí, para evitar posibles conflictos entre dispositivos, aunque no es lo habitual.

7 ¿Necesitan controladores para funcionar? Por lo general sí, pero no te preocupes porque lo normal es que se incluyan junto a la tarjeta.

8 ¿Qué significan números como 5.1 ó 7.1? Hacen referencia al tipo de altavoces que se pueden conectar a la tarjeta de sonido. Los 7.1, por ejemplo, constan de 7 altavoces y un subwoofer.

9 ¿Qué me puede costar? Entre 50 y 250€, dependiendo de las prestaciones y calidad que puedan ofrecerte.

Así hacemos los Test

COMPUTER HOY JUEGOS ha realizado un riguroso Test a cuatro tarjetas de sonido internas de última generación, sometiéndolas a exigentes pruebas de medición que han sido realizadas en un laboratorio independiente por expertos en sonido.

CONFIGURACIÓN

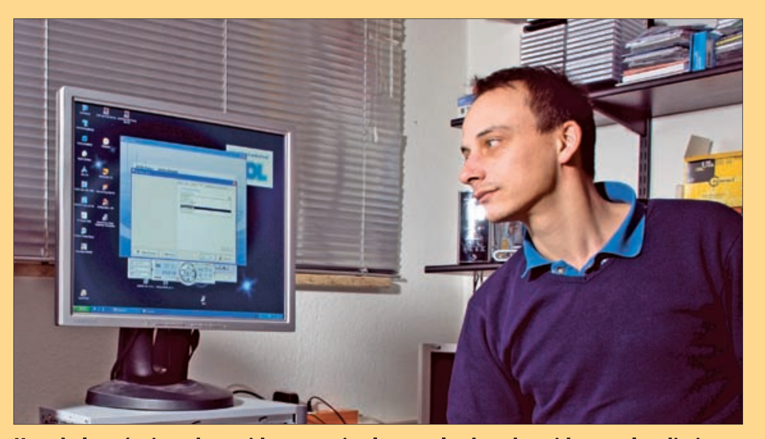
Se examina y contabiliza el número y el tipo de conexiones de la tarjeta de sonido, concediendo una importancia especial a aquellas digitales, ya sean ópticas o coaxiales, que pueden ser utilizadas simultáneamente. También se valora más positivamente a las tarjetas que permiten digitalizar a partir de dos fuentes de sonido de forma simultánea.

CALIDAD DE SONIDO

El siguiente paso es obtener frecuencias de muestreo de todas las entradas y salidas de la tarjeta, ya sean digitales o analógicas. Cuanto mayor sea la frecuencia obtenida, mayor será la compatibilidad con los dispositivos que se le pueden conectar, desde reproductores de **CD** Pág.96 (44.1 **KHz** Pág.96) hasta aparatos de **DVD** Pág.96 con **Dolby-Digital** Pág.96 (48 KHz). También se exige que el dispositivo sea capaz de reproducir archivos de sonido en distintos programas a la vez; por ejemplo, una pista de audio de un CD mientras reproduce al mismo tiempo los sonidos de un juego. Puesto que no todas las tarjetas soportan estándares de audio digitales 5.1, ya sea Dolby Digital o **DTS** Pág.96, se verifica esta posibilidad con un software especializado. Para realizar estas pruebas, se reproduce con la tarjeta de sonido una señal de prueba procedente de un CD de música. La señal abarca el margen de frecuencias audible para el oído humano (de 20 a 20.000 **Hercios** Pág.96). Un dispositivo especial mide el nivel de volumen en la salida analógica de la tarjeta de sonido y lo representa a modo de diagrama. En el caso ideal, la gráfica debería ser una línea recta horizontal, que significa que todas las frecuencias se reproducirán con el mismo nivel de volumen, obteniendo la máxima nota. La prueba de fidelidad en grabación/reproducción se realiza del mismo modo, sólo que la fuente de sonido no procede de un CD sino de la entrada analógica de la tarjeta.



Se utiliza instrumental de gran precisión para realizar las distintas pruebas.



Uno de los técnicos de sonido supervisa los resultados obtenidos por las distintas tarjetas en uno de los muchos Test a que han sido sometidas.

DISTORSIÓN

Con objeto de medir los zumbidos o vibraciones que la tarjeta de sonido emite durante la reproducción, se capta la señal generada utilizando un aparato medidor profesional y, a continuación, se desconecta la señal de sonido. Todo lo que a partir de ese instante se pueda "escuchar" son ruidos que distorsionan y que son examinados en una segunda medición. La diferencia entre ambos resultados es la denominada relación señal/ruido (ofrecida en decibelios, **dB** Pág.96). Cuanto mayor sea el valor obtenido, menores serán los zumbidos y las vibraciones. Para la medición de distorsiones de sonido se procederá a examinar el factor de distorsión. De este modo, la tarjeta reproduce un sonido con una frecuencia de 1 **Kilohercio** Pág.96, mientras el dispositivo de medición, de extrema precisión, examina la señal que procede de la salida analógica.

PRECIO / CALIDAD

La relación precio/calidad se obtiene dividiendo el precio del producto por la nota final alcanzada en el Test. Este resultado se compara con una tabla creada a partir de la media ponderada de los precios de todos los artículos que han sido analizados, y cuya configuración se muestra bajo estas líneas. De este modo, si uno de los productos cuesta 59,99€ y la nota final que se le ha otorgado es de 7,00, su relación precio/calidad será de 8,57, es decir, un Sobresaliente.

Índice hasta 9,05	Sobresaliente
9,06 hasta 11,31	Notable
11,32 hasta 15,08	Bien
15,09 hasta 22,61	Suficiente
22,62 hasta 45,23	Insuficiente
A partir de 45,24	Deficiente

Resultados del Test

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

		Puesto 1		Puesto 2		Puesto 3	
MODELO		**SOUND BLASTER X-FI FATAL1TY**		**AUREON 7.1 PCI**		**PREMIUM USB HEADSET 350**	
FABRICANTE	PORCENTAJE	Creative Labs	NOTA	Terratec	NOTA	Logitech	NOTA
SERVICIO	**7,0%**		**5,71**		**4,86**		**5,14**
Duración de la garantía (dato del fabricante)	3,0%	Normal (2 años)	6,00	Normal (2 años)	6,00	Normal (2 años)	6,00
Tipo de garantía (dato del fabricante)	1,0%	Sustitución o reparación por el fabricante	8,00	Sustitución por el distribuidor	8,00	Sustitución por el distribuidor	8,00
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	2,0%	+353 1 4380020	2,00	807 505 598	2,00	-	0,00
Ayuda en Internet (idioma, comprobado)	1,0%	http://es.europe.creative.com/support (Castellano)	10,00	http://supporten.terratec.net (inglés)	4,00	www.trust.com/service (Castellano)	10,00
Teléfono de información (comprobado)	0,0%	800 099 140		-		902 160 937	
Fax de información (comprobado)	0,0%	-		-		-	
INSTALACIÓN	**5,4%**		**5,26**		**4,34**		**2,49**
Instalación de los controladores (**driver** Pág.96, comprobado)	2,0%	Normal	6,00	Normal	6,00	Normal	6,00
Indica espacio necesario en disco (espacio ocupado, medido)	0,5%	Sí, pero incorrectamente (580,02 **megabytes** Pág.96)	0,00	No (51,89 megabytes)	0,00	No (24,91 megabytes)	0,00
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,5%	Sí	10,00	No	0,00	No	0,00
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	Sí (526,24 megabytes)	1,02	Sí (35,39 megabytes)	1,02	Sí (20,66 megabytes)	1,01
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,0%	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Inglés	0,00
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2,0%**		**2,00**		**6,00**		**4,00**
Extensión y claridad de las instrucciones (comprobado)	2,0%	Muy confusas	2,00	Aceptable	6,00	Algo confusas	4,00
FUNCIONAMIENTO	**25,0%**		**7,12**		**4,64**		**4,08**
Entradas analógicas (accesibles desde el exterior, comprobado)	3,0%	Muy numerosas (3 x Line In, 1 x Micrófono)	10,00	Escasas (1 x Line In, 1 x Micrófono)	4,00	Escasas (1 x Line In, 1 x Micrófono)	4,00
Salidas analógicas (accesibles desde el exterior, comprobado)	3,0%	Algo escasas (3 x Line Out, 1 x Auriculares)	6,00	Algo escasas (4 x Line Out)	6,00	Algo escasas (4 x Line Out)	6,00
Entradas digitales (comprobado)	3,0%	Escasas (1 x Óptica, 1 x Coaxial, 1 x Jack)	4,00	Muy escasas (1 x Óptica)	2,00	Muy escasas (1 x Coaxial)	2,00
Salidas digitales (comprobado)	3,0%	Escasas (1 x Óptica, 1 x Coaxial, 1 x Jack)	4,00	Muy escasas (1 x Óptica)	2,00	Muy escasas (1 x Coaxial)	2,00
Puerto para instrumentos digitales (**MIDI** Pág.96) y juegos (comprobado)	3,0%	Sí (1 x Entrada DIN, 1 x Salida DIN, 1 x MIDI / Joystick)	10,00	Sí (1 x MIDI / Joystick)	6,00	No	0,00
Ratios de muestreo admitidos a través de salida digital (comprobado)	2,0%	Algo escasos (48 KHz, 96 KHz)	6,00	Muy numerosos (44,1 KHz, 48 KHz, 96 KHz)	10,00	Muy numerosos (44,1 KHz, 48 KHz, 96 KHz)	10,00
Entradas que pueden ser utilizadas simultáneamente (comprobado)	1,0%	Muy escasas (un canal estéreo)	2,00	Muy escasas (un canal estéreo)	2,00	Muy escasas (un canal estéreo)	2,00
Entradas y salidas digitales pueden ser utilizadas simultáneamente (óptica y coaxial, comprobado)	1,0%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Funciones del mezclador de audio (comprobado)	1,0%	Muy numerosas	10,00	Numerosas	8,00	Numerosas	8,00
Funciones de control de bajos (comprobado)	1,0%	Muy numerosas	10,00	Ninguna	0,00	Ninguna	0,00
Compatibilidad con las distintos **API** Pág.96 de sonido (controlador, comprobado)	2,0%	**ASIO** Pág.96, **Direct Sound** Pág.96, **Direct Music** Pág.96, **WDM** Pág.96	10,00	Direct Sound, Direct Music, WDM	8,00	Direct Sound, Direct Music, WDM	8,00
Programas para la reproducción / tratamiento de ficheros **MP3** Pág.96 y **DVD** Pág.96 (comprobado)	2,0%	Creative MediaSource Go!	6,00	Ninguno	0,00	InterVideo WinDVD 5.0	2,00
Compatibilidad con los distintos estándares de sonido para juegos (dato del fabricante)	0,0%	EAX 1.0, EAX 2.0, **EAX Advanced HD 5.0** Pág.96		EAX 1.0, EAX 2.0		EAX 1.0, EAX 2.0, **A3D 1.0** Pág.96, Direct Sound3D	
Accesorios proporcionados con el producto (comprobado)	0,0%	Control remoto, módulo externo		Ranura adicional con conexión MIDI / Joystick		Ninguno	
CALIDAD DEL SONIDO MUESTREADO	**27,0%**		**9,02**		**7,64**		**6,81**
Fidelidad de sonido a través de la entrada analógica (frecuencia entre 20 **Hz** Pág.96 y 20 **KHz** Pág.96, medido)	9,0%	Fiel al original (99,2%)	9,36	Cercano al original (94,7%)	5,76	Algo falseado con respecto al original (92,3%)	3,84
[Gráfico: +5 dB, 0 dB, -20 dB; 20 Hz, 200 Hz, 5 KHz, 20 KHz; 100%] La fidelidad de sonido ideal quedaría representada como en el gráfico de la izquierda, por medio de una línea horizontal que recorre todas las frecuencias entre 20 Hz y 20 Khz por el valor de los 0 dB		[Gráfico: 99,2%]		[Gráfico: 94,7%]		[Gráfico: 92,3%]	
Distorsión a través de entrada analógica (factor de distorsión, medido)	3,0%	Muy leve (0,01%)	9,94	Muy leve (0,01%)	9,52	Muy leve (0,047%)	9,68
Máximo nivel al que es posible muestrar el sonido sin distorsión (medido)	3,0%	Bajo (83,3 dB Pág.96)	3,68	Bajo (84,1 dB)	3,84	Muy bajo (76,7 dB)	2,36
Fidelidad de sonido a través de la entrada digital (frecuencia entre 20 Hz y 20 KHz, medido)	9,0%	Fiel al original (99,8%)	9,84	Fiel al original (99,3%)	9,44	Fiel al original (99,10%)	9,28
Distorsión a través de entrada digital (factor de distorsión, medido)	3,0%	Muy leve (0,003%)	9,98	Muy leve (0,003%)	9,80	Muy leve (0,014%)	9,90
CALIDAD EN LA REPRODUCCIÓN DEL SONIDO	**33,6%**		**9,32**		**8,87**		**6,81**
Fidelidad de sonido a través de la salida analógica (frecuencia entre 20 Hz Pag.96 y 20 KHz Pag.96, medido)	9,6%	Fiel al original (99,8%)	9,84	Bastante fiel al original (98,7%)	8,96	Falseado con respecto al original (96,1%)	6,00
[Gráfico: +5 dB, 0 dB, -20 dB; 20 Hz, 200 Hz, 5 KHz, 20 KHz; 100%] La fidelidad de sonido ideal quedaría representada como en el gráfico de la izquierda, por medio de una línea horizontal que recorre todas las frecuencias entre 20 Hz y 20 Khz por el valor de los 0 dB		[Gráfico: 99,8%]		[Gráfico: 98,7%]		[Gráfico: 96,1%]	
Distorsión a través de la salida analógica (factor de distorsión, medido)	4,5%	Muy leve (0,006%)	9,96	Muy leve (0,062%)	9,56	Muy leve (0,042%)	4,96
Máximo nivel al que es posible reproducir el sonido sin distorsión (medido)	4,5%	Algo bajo (92,4 dB)	5,50	Bajo (86,2 dB)	4,26	Bajo (81,2 dB)	0,00
Fidelidad de sonido a través de la salida digital (frecuencia entre 20 Hz y 20 KHz, medido)	9,0%	Fiel al original (99,9%)	9,92	Fiel al original (100,0%)	10,00	Fiel al original (100,0%)	0,00
Distorsión a través de la salida digital (factor de distorsión, medido)	3,0%	Muy leve (0,002%)	9,98	Muy leve (0,002%)	9,98	Muy leve (0,013%)	9,90
Máximo nivel de sonido por canales (Estéreo / 5.1, medido)	3,0%	106,8 dB / 106,5 dB	10,00	95,6 dB / 95,8 dB	10,00	103,5 dB / 101,4 dB	9,72
NOTA MEDIA	**100%**		**8,07**		**6,90**		**6,49**
CORRECCIÓN POSITIVA		Incluye control remoto	+0,10	Módulo adicional con puerto para Joystick / MIDI	+0,10		
CORRECCIÓN NEGATIVA		El módulo frontal ocupa una bahía de expansión	-0,10				
RESULTADO DEL TEST		**Notable**	**8,07**	**Notable**	**7,00**	**Bien**	**6,17**
PRECIO /CALIDAD		**Insuficiente**		**Sobresaliente**		**Sobresaliente**	
Precio aproximado		**236,90€**		**59,99€**		**39,95€**	
Cálculo de la nota precio/calidad		**236,90 / 8,07 = 29,35 = Insuficiente**		**59,99 / 7,00 = 8,57 = Sobresaliente**		**39,95 / 6,17 = 6,47 = Sobresaliente**	

Puesto 4	
GAMESURROUND MUSE 5.1 DVD	
Hercules	NOTA
	6,86
Normal (2 años)	6,00
Sustitución por el distribuidor	8,00
901 988 060	6,00
http://ts.hercules.com/es (Castellano)	10,00
-	
-	
	4,34
Normal	6,00
No (27,04 megabytes)	0,00
No	0,00
Sí (24,96 megabytes)	1,02
Castellano	10,00
	6,00
Aceptable	6,00
	3,36
Escasas (1 x Line In, 1 x Micrófono)	4,00
Escasas (3 x Line Out)	4,00
Ninguna	0,00
Ninguna	0,00
Sí (1 x MIDI / Joystick)	6,00
No dispone de salida digital	0,00
Muy escasas (un canal estéreo)	2,00
No dispone de salida digital	0,00
Numerosas	8,00
Ninguna	0,00
ASIO, Direct Sound, Direct Music, WDM	10,00
Cyberlink PowerDVD XP 4.0, Acid Express, Hercules Meditation 2	6,00
EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, Direct Sound3D, **Sensaura** Pág.96, I3DL2, MacroFX, Multi-Drive, ZoomFX, EnvironmentFX	
Headset (conjunto de auricular y micrófono)	
	2,09
Muy falseado con respecto al original (91,2%)	2,96
+5 dB / 0 dB / 91,2% / -20 dB / 20 Hz / 200 Hz / 5 KHz / 20 KHz	
Leve (0,16%)	8,88
Muy bajo (67,6 dB)	1,02
No dispone de entrada digital	0,00
No dispone de entrada digital	0,00
	4,95
Bastante fiel al original (98,6%)	8,88
+5 dB / 0 dB / 98,6% / -20 dB / 20 Hz / 200 Hz / 5 KHz / 20 KHz	
Muy leve (0,059%)	9,58
Muy bajo (73,7 dB)	1,76
No dispone de salida digital	0,00
No dispone de salida digital	0,00
101,7 dB / 98,9 dB	10,00
	3,90
Incluye Headset (auricular y micrófono)	+0,20
Suficiente	**4,10**
Sobresaliente	
24,99€	
24,99 / 4,10 = 6,10 = Sobresaliente	

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

Nuestra Opinión

Calidad en tiempos de escasez



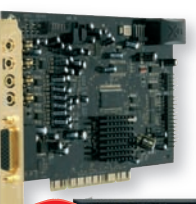
Juan Carlos Sanz
Jefe de Laboratorio

Escasas novedades ha aportado el sector desde el último Test de tarjetas de sonido que llevamos a cabo en COMPUTER HOY JUEGOS. Creative Labs sigue siendo la gran dominadora, y más ahora que su nueva gama de tarjetas X-Fi se ha afianzado en el mercado, especialmente entre los usuarios más "jugones". El modelo elegido para el Test de este mes, Fatal1ty, aventaja en algo más de un punto de diferencia al segundo, aunque como refleja el apartado precio/calidad, su elevado coste lo hace inaccesible para muchos bolsillos. Sin embargo, es obvio que a nivel de prestaciones y conectividad, no vamos a encontrar una tarjeta de sonido igual. Más equilibrado se muestra el modelo Aureon 7.1 PCI de TerraTec, que por apenas 60€ nos ofrece una calidad de sonido bastante aceptable (lejos del producto de Creative Labs) y la conectividad adecuada para conjuntos de altavoces 5.1 y 7.1. En tercer lugar, y a considerable distancia, queda la tarjeta de sonido de Trust, aceptable tanto en prestaciones como en precio, aunque es la Gamesurround Muse 5.1 DVD de Hercules la única que flojea, quedando a una escasa décima del suspenso. Esto, en cambio, no le ha impedido obtener la mejor relación precio/calidad gracias a esos módicos 24,99€. Nuestra recomendación es optar por un término medio, buenas prestaciones y precio asequible, aunque es difícil resistirse a jugar con el sonido que brinda una tarjeta X-Fi de Creative Labs.

ASÍ QUEDAN

1. Sound Blaster X-Fi Fatal1ty
2. Aureon 7.1 PCI
3. SC-7200
4. Gamesurround Muse 5.1 DVD

Puesto 1 — Creative Labs Sound Blaster X-Fi fatal1ty

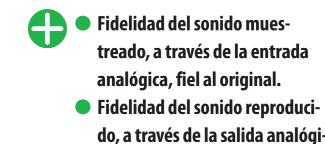




GANADOR CALIDAD Computer Juegos



Además de la tarjeta de sonido y el módulo frontal, la Sound Blaster X-Fi Fatal1ty incluye un mando a distancia desde el que es posible realizar todo tipo de operaciones, desde subir y bajar el volumen del sonido hasta realizar búsquedas en la biblioteca de música de nuestro PC.



Pros:
- **Fidelidad del sonido muestreado, a través de la entrada analógica, fiel al original.**
- **Fidelidad del sonido reproducido, a través de la salida analógica, fiel al original.**
- **Entradas de sonido analógicas muy numerosas.**
- **Incluye control remoto.**
- **Incluye módulo frontal.**
- **Alta compatibilidad con las distintas API de sonido.**

Contras:
- **Precio muy elevado.**
- **Manual de usuario muy confuso.**

Creative Labs, Tel. +353 1 4380020

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Insuficiente
Precio:	236,90€

Puesto 2 — TerraTec Aureon 7.1 PCI



Ese pequeño módulo de la imagen, que se sitúa en alguna de las ranuras de expansión del PC, permite conectar instrumentos musicales digitales, así como dispositivos de juego antiguos como volantes, pad de control, joysticks, etc. Su utilidad hoy en día es, de hecho, casi testimonial.

Pros:
- **Fidelidad del sonido muestreado, a través de la entrada analógica, cercano al original.**
- **Fidelidad del sonido reproducido, a través de la salida analógica, bastante fiel al original.**
- **Ratios de muestreo admitidos, a través de la salida digital, muy numerosos.**
- **Incluye módulo adicional para puerto de joystick / MIDI.**

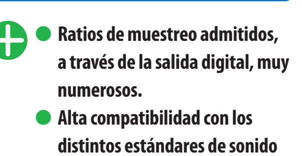
Contras:
- **Entradas y salidas de sonido digital muy escasas.**
- **No incluye software adicional.**

TerraTec, Tel. 807 505 598

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	59,99€

Puesto 3 — Trust SC-7200

Este modelo SC-7200 de Trust dispone dos entradas analógicas de audio y cuatro salidas, también analógicas, para conectar conjuntos de altavoces 5.1 ó 7.1. En cuanto a la conectividad digital, dos son las conexiones disponibles, ambas coaxiales, para entrada y salida de señal.



Pros:
- **Ratios de muestreo admitidos, a través de la salida digital, muy numerosos.**
- **Alta compatibilidad con los distintos estándares de sonido existentes para juegos.**
- **Precio muy ajustado.**

Contras:
- **Fidelidad del sonido muestreado, a través de la entrada analógica, algo falseado con respecto al original.**
- **Manual de usuario algo confuso.**
- **Entradas y salidas de sonido digital muy escasas.**

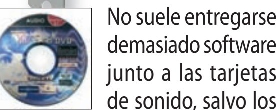
Trust, Tel. 902 160 937

Nota:	Bien
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	39,95€

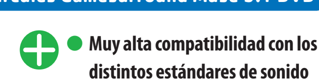
Puesto 4 — Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD



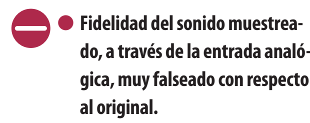
GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos



No suele entregarse demasiado software junto a las tarjetas de sonido, salvo los controladores y algún que otro programa para la configuración del dispositivo, sin embargo, Hercules incluye junto a la tarjeta el software de reproducción "Power DVD XP 4.0" de Cyberlink.



Pros:
- **Muy alta compatibilidad con los distintos estándares de sonido existentes para juegos.**
- **Precio muy ajustado.**
- **Incluye headset.**



Contras:
- **Fidelidad del sonido muestreado, a través de la entrada analógica, muy falseado con respecto al original.**
- **No dispone de ninguna entrada ni salida digital.**
- **El máximo nivel al que se puede reproducir el sonido sin distorsión es muy bajo.**

Genius / UMD, Tel. 902 128 256

Nota:	Suficiente
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	24,99€

Actualizamos el laboratorio
¿Funciona en tu PC?

Gracias a los últimos cambios realizados en nuestro laboratorio, hemos convertido los Test de rendimiento en los más fiables y rigurosos del mercado. Así analizamos las últimas novedades.



EL LABORATORIO

1 Periódicamente, COMPUTER HOY JUEGOS realiza cambios en el laboratorio, añadiendo nuevos equipos con la intención de tener una representación fiable de los PC que existen en los hogares de toda España. Los avanzados efectos que incorporan los juegos hacen necesario que procesador, memoria, disco duro y tarjeta gráfica sean continuamente mejorados.

LOS EQUIPOS

2 El laboratorio está formado por 24 equipos que hemos divido en tres segmentos, diferenciados básicamente por la potencia de cada uno de ellos. El superior está formado por los procesadores más modernos y las tarjetas de última o penúltima generación. El segmento medio lo componen las versiones más extendidas de los procesadores Pentium, Celeron y Athlon, con chips gráficos económicos que en algunos casos ya no se fabrican. El segmento inferior, en cambio, lo componen equipos con procesadores antiguos y tarjetas gráficas descatalogadas.

LOS TEST

3 En la actualidad obtenemos 48 resultados, ya que se efectuan dos pruebas sobre cada una de las 24 configuraciones. Los Test se realizan a distintas resoluciones y calidades gráficas, y se lleva a cabo midiendo durante un periodo concreto de tiempo (1 minuto) el comportamiento del juego. A través de una precisa aplicación obtenemos la media de fotogramas por segundo alcanzada y, a partir de ahí, concretamos el resultado del Test de rendimiento. Obviamente, cuando un título no funciona o da problemas que impiden jugarlo, no se especifica dato alguno en el apartado FPS (fotogramas por segundo).

EL RESULTADO

4 Por este motivo, el resultado de las tablas es realmente exigente. Cada segmento de ordenadores afecta en un 40% a la nota obtenida en la Prueba de Rendimiento de Vídeo, salvo el Inferior que lo hace en un 20%. Esto es así porque creemos que no se puede determinar el grado de compatibilidad de un juego tomando como patrón tecnologías antiguas que han caído en desuso.

LAS PRUEBAS

5 El laboratorio dispone de 24 ordenadores que gozan de varios tipos de familias de procesadores, con el fin de reflejar los modelos más extendidos.

LOS ORDENADORES QUE FORMAN EL LABORATORIO DE COMPUTER HOY JUEGOS

SEGMENTO SUPERIOR



En este grupo se engloban los ordenadores con mayor potencia gráfica y cantidad de memoria RAM.

Procesadores que forman parte de este segmento: Pentium 4 HT, AMD Athlon 64, Celeron D, AMD Athlon 64 X2 y Pentium D.

SEGMENTO MEDIO



En este grupo se engloban los ordenadores con tarjetas gráficas de entre dos, tres y cuatro años.

Procesadores que forman parte de este segmento: AMD XP, Pentium 4, Celeron 2,80 GHz, AMD Sempron, Pentium 4 HT, AMD Athlon 64.

SEGMENTO INFERIOR



En este segmento aparecen los ordenadores con menor potencia y, en teoría, los que más problemas pueden dar con los juegos más actuales (DirectX 9,0c).

Procesadores que forman parte de este segmento: AMD Athlon e Intel Pentium 4.

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO
ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)
TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
		CALIDAD GRÁFICA	
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 / 384MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 TI 4200	0,36%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 1800 + / 256 MB	GeForce FX 5200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2200+ / 256 MB ·	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2400+ / 256 MB	GeForce FX 5600 128 MB	0,43%
	AMD XP 2800+ / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Pentium 4 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	Intel Pentium 4 2,80 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Geforce 4 TI 4200	0,43%
	AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Asus GF FX 5700 LE	0,43%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Powercolor x300 256 MB	0,43%
	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,43%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Ati Radeon 9800 PRO 128 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Asus Geforce 6800 128 MB	0,54%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB	0,54%
	Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Radeon X1300 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Radeon X700 128 MB	0,54%
	Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Geforce 6600GT 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Radeon X850XT	0,54%
	Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Geforce 7800GTX	0,54%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

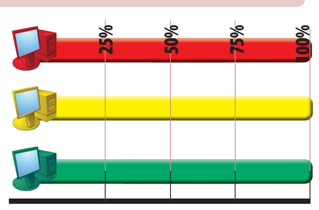
Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos podido detectar en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





JUST CAUSE

Test pág. 32
Trucos pág. 62

MUY LARGO (21'55'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP · Pentium 4 1,4 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 7,4 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c · Tarjeta gráfica de 128 MB compatible con DirectX 9.0c · Lector DVD 4x.

				5,80
800x600 (ALTA)	FPS	1024x768 (MEDIA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9	Hay parones	7,8	4,00
No se puede jugar	1,4	No se puede jugar	1,6	0,00
Hay parones	9	Hay parones	7	4,00
Hay parones	5	Hay parones	6	4,00
Ralentizado	13,8	No se puede jugar	4,2	3,00
Hay parones	9,2	No se puede jugar	4,6	2,00
Ralentizado	10,6	Hay parones	6,4	5,00
Hay parones	5,2	Hay parones	5,2	4,00
Ralentización leve	16,4	Ralentizado	10,7	7,00
Hay parones	6,7	No se puede jugar	4,2	2,00
No se puede jugar	1,2	Ralentización leve	16	4,00
Hay parones	7	Hay parones	7,8	4,00
No se puede jugar	4,5	Hay parones	7	2,00
Hay parones	9,2	Ralentizado	10,6	5,00
Ralentización leve	19,2	Ralentización leve	15,2	8,00
Hay parones	6,5	Hay parones	7,8	4,00
Fluido	21,2	Fluido	24,8	10,00
Fluido	56,7	Fluido	58,1	10,00
Ralentización leve	17,8	Fluido	26,9	9,00
Fluido	34,4	Fluido	32,4	10,00
Fluido	41,2	Fluido	41,7	10,00
Fluido	50,1	Fluido	75,4	10,00
Fluido	50,7	Fluido	72,1	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Absolutamente compatible con la mayoría de las tarjetas gráficas del laboratorio, sin embargo la potencia jugará un papel determinante en que el juego se vea mejor y más fluido. Cumplir los requisitos mínimos resulta esencial.

PROCESADOR

Es el elemento clave, junto con la tarjeta gráfica, para hacerlo funcionar correctamente. Efectivamente, la fluidez de juego depende enteramente de la combinación procesador/tarjeta gráfica aunque, por supuesto, cuanta más velocidad mejor.

MEMORIA

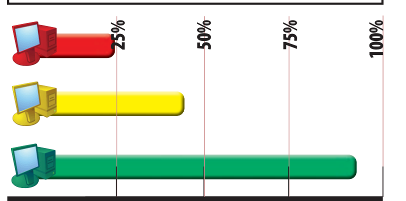
Se nos advierte expresamente que, a pesar de que funcionará bastante bien con 512 MB, irá mucho más fluido si tenemos al menos 1 GB de memoria.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Si padecemos ciertos problemas de rendimiento, lo mejor será probar a bajar la resolución de la pantalla y seleccionar texturas de menor calidad de detalle. Si a pesar de todo el sistema sigue yendo algo lento, habrá que ir pensando en desactivar los filtros o el procesamiento de efecto, ya que aunque el juego sea vea algo peor funcionará de maravilla.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.justcausegame.com





DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Test pág. 36

LARGO (16'42'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows XP · Pentium 4 1,6 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 7 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8 · Tarjeta gráfica de 64 MB · Lector DVD 6x.

				8,16
800x600 (ULTRA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	24,5	Fluido	20,1	10,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9,3	Hay parones	6,6	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	30,3	Fluido	28,2	10,00
Ralentización leve	16.3	Ralentización leve	13,2	8,00
Fluido	32,2	Fluido	24,5	10,00
Hay parones	9,2	Hay parones	4,6	4,00
Fluido	41,3	Fluido	26,2	10,00
Ralentización leve	19,9	Ralentizado	12,9	7,00
Fluido	32,3	Fluido	29,6	10,00
Fluido	29,1	Fluido	21,8	10,00
Fluido	31,2	Fluido	25,3	10,00
Fluido	30,3	Fluido	26,2	10,00
Fluido	51,9	Fluido	37,6	10,00
Fluido	30,1	Fluido	22,3	10,00
Fluido	36,3	Fluido	32,8	10,00
Fluido	41,6	Fluido	31,1	10,00
Fluido	26,6	Fluido	26,7	10,00
Fluido	53,2	Fluido	41,7	10,00
Fluido	50	Fluido	45,6	10,00
Fluido	57	Fluido	50,6	10,00
Fluido	63	Fluido	59,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Condición indispensable para disfrutar de «Dreamfall» es disponer en nuestro equipo de una tarjeta compatible con el motor de Iluminación y Transformación. Si no contamos con esta tecnología el juego no arrancará.

PROCESADOR

El procesador es casi tan capital como la tarjeta gráfica. El rendimiento y la carga de escenarios se ven muy afectados en las CPU del segmento inferior, así que tendríamos que disponer de uno del segmento medio, al menos.

MEMORIA

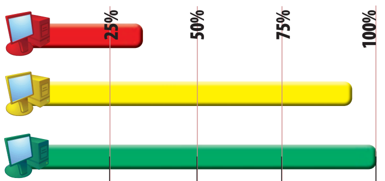
Pese a funcionar con 256 MB, se nos recomienda contar con 512 MB de memoria para que podamos disfrutar del desarrollo en perfectas condiciones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Bajar la resolución y los niveles de todos los detalles gráficos serán las mejores opciones para que funcione correctamente. Además, si no contamos con los últimos controladores gráficos disponibles es muy probable que nos encontremos con fallos gráficos graves que dificultarán en gran medida el juego, por lo que será necesario actualizarlos.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.dreamfall.com





PIRATAS DEL CARIBE LA LEYENDA DE JACK SPARROW

Test pág. 40

CORTO (5'39'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium III 800 MHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Directx 9.0c · Tarjeta gráfica de 32 MB compatible con Direct 3D · Lector DVD 4x.

				5,58
800 x 600 (ALTA)	FPS	1280x1024 (ALTA)	FPS	
No disponible		No funciona		0,00
No disponible		Fluido	24,2	10,00
No disponible		Ralentizado	12,4	6,00
No disponible		Fluido	23,1	10,00
No disponible		Fallos gráficos graves		3,00
No disponible		Fluido	42,1	10,00
No disponible		No funciona		0,00
No disponible		Ralentización leve	16,8	8,00
No disponible		Ralentización leve	16,2	8,00
No disponible		Fluido	52,7	10,00
No disponible		Ralentización leve	18,1	8,00
No disponible		Fluido	42,5	10,00
No disponible		Fluido	43,2	10,00
No disponible		Fluido	44,3	10,00
No disponible		Fluido	42,6	10,00
No disponible		Fluido	49,3	10,00
No disponible		Fluido	42,1	10,00
No disponible		Fluido	81,4	10,00
No disponible		Fluido	33,4	10,00
No disponible		Fluido	40,8	10,00
No disponible		Fluido	41,3	10,00
No disponible		Fluido	72,1	10,00
No disponible		Fluido	42,1	10,00
No disponible		Fluido	80,2	10,00

TARJETA DE VÍDEO

No hará falta disponer de una tarjeta de vídeo demasiado potente, ya que para jugar basta con que cumplamos los requisitos mínimos. Sin embargo, cuanto mejor sea nuestra tarjeta más fluido será el desarrollo.

PROCESADOR

Pese a no requerir un procesador muy potente es necesario no bajar de los requisitos mínimos. Las buenas noticias es que los ordenadores del laboratorio no tuvieron demasiados problemas para ejecutarlo debidamente.

MEMORIA

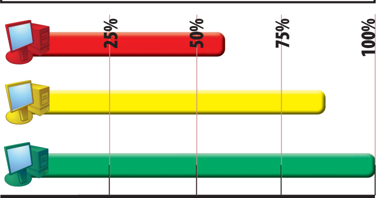
No hemos detectado ningún problema de memoria en el laboratorio, por lo que con 256 MB será más que suficiente para que el juego funcione correctamente.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es indudable que este juego funciona bastante bien mientras nuestro ordenador cumpla los requisitos mínimos. Desgraciadamente, no hay demasiadas opciones para mejorar el rendimiento, aunque si el juego nos da problemas a la hora de ejecutarlo haremos bien en revisar que todos los driver y los últimos Direct X estén instalados.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
http://pirates.bethsoft.com





DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

Test pág. 42

CORTO (8'22'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium III 1 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c · Tarjeta gráfica de 128 MB compatible con DirectX 9 · Lector DVD.

				8,44
800x600 (POR DEFECTO)	FPS	1024x768 (POR DEFECTO)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	25,7	Fluido	24,4	10,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentización leve	19,2	Ralentización leve	18,8	8,00
Fallos gráficos graves		Fallos gráficos graves		3,00
Fluido	21,3	Fluido	24,5	10,00
Fluido	23,5	Ralentización leve	19,7	9,00
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	40,8	Fluido	20,9	10,00
Fluido	28,7	Fluido	28,7	10,00
Fluido	23,8	Fluido	27,3	10,00
Fluido	36,7	Fluido	35,6	10,00
Fluido	29,4	Fluido	29,2	10,00
Fluido	31,5	Fluido	35,4	10,00
Fluido	47	Fluido	42,6	10,00
Fluido	53	Fluido	45,6	10,00
Fluido	51,6	Fluido	47,5	10,00
Fluido	59,8	Fluido	56,7	10,00
Fluido	59,8	Fluido	57,7	10,00
Fluido	54,5	Fluido	38,1	10,00
Fluido	59,9	Fluido	72,7	10,00
Fluido	58,7	Fluido	53,9	10,00
Fluido	59,6	Fluido	58,6	10,00
Fluido	57,1	Fluido	51,7	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Desde el archivo readme se nos advierte que con las tarjetas que carecen de la tecnología pixel shader 2.0 este título no funcionará correctamente. Nosotros podemos dar fe de ello,después de hacer las comprobaciones pertinentes en el laboratorio.

PROCESADOR

Se revela como una parte muy importante para jugar a «Debil May Cry 3», pues como hemos podido comprobar el único equipo que no cumplía rigurosamente los requisitos mínimos no fue capaz de hacer funcionar este título.

MEMORIA

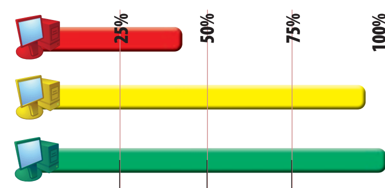
Mejor pecar por exceso que por defecto, y es que si no contamos con al menos 256 MB las ralentizaciones se sucederán fastidiosamente durante los combates.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El fabricante nos da pocas soluciones para mejorar la experiencia de juego, o el rendimiento general, si bien en el archivo readme se nos advierte de una cosa bastante curiosa, y es que para salir del título será necesario pulsar las tecla (Alt + Tab), ya que no existe ningún menú que nos permita salir directamente al escritorio de Windows.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.dmc3.co.uk/home.htm



LAS PRUEBAS DE RENDIMIENTO

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO
ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)
TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
		CALIDAD GRÁFICA	
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 / 384MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 TI 4200	0,36%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 1800 + / 256 MB	GeForce FX 5200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2200+ / 256 MB ·	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2400+ / 256 MB	GeForce FX 5600 128 MB	0,43%
	AMD XP 2800+ / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Pentium IV 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	Intel Pentium IV 2,80 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Geforce 4 TI 4200	0,43%
	AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Asus GF FX 5700 LE	0,43%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Powercolor x300 256 MB	0,43%
	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,43%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Ati Radeon 9800 PRO 128 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Asus Geforce 6800 128 MB	0,54%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB	0,54%
	Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Radeon X1300 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Radeon X700 128 MB	0,54%
	Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Geforce 6600GT 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Radeon X850XT	0,54%
	Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Geforce 7800GTX	0,54%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

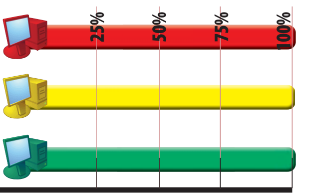
Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos detectado en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





COSSACKS II BATTLE FOR EUROPE

Test pág. 44

MEDIO (13'11'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / ME / 2000 / XP Pentium 4 1,5 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 1,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica de 64 MB compatible con DirectX 8.1 · Lector CD/DVD 12x

Procesador-Memoria	800x600 (ULTRA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	9,25
AMD Athlon 700 / 384MB	Hay parones	9,9	Hay parones	6,65	4,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentizado	12,8	Hay parones	9,7	5,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Hay parones	7,6	Ralentización leve	17,3	6,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentización leve	16,8	Ralentización leve	18,2	8,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Fluido	22	Fluido	21,8	10,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Fluido	17,4	Ralentización leve	16,3	9,00
AMD XP 1800 + / 256 MB	Fluido	22,4	Ralentización leve	19,3	9,00
AMD XP 2200+ / 256 MB ·	Fluido	23,8	Fluido	21,8	10,00
AMD XP 2400+ / 256 MB	Fluido	26,7	Fluido	23,1	10,00
AMD XP 2800+ / 512 MB	Fluido	31,4	Fluido	22,3	10,00
Intel Pentium IV 2,66 GHz / 512 MB	Fluido	25,8	Fluido	23,8	10,00
Intel Pentium IV 2,80 GHz / 512 MB	Fluido	33,4	Fluido	21,3	10,00
Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Fluido	42,6	Fluido	35,3	10,00
AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Fluido	31,8	Fluido	32,2	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Fluido	43,6	Fluido	35,9	10,00
AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Fluido	54,8	Fluido	29,3	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	60,3	Fluido	30	10,00
AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	38,6	Fluido	21,4	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	Fluido	64,8	Fluido	38,2	10,00
Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Fluido	78,9	Fluido	39,4	10,00
AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	84,2	Fluido	48,3	10,00
Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	61,8	Fluido	45,2	10,00
AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Fluido	93,3	Fluido	61,8	10,00
Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Fluido	89,8	Fluido	54,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El archivo léeme informa que es necesario que la tarjeta gráfica sea totalmente compatible con DirectX 8.1. Con los chips más antiguos de nuestro laboratorio no ha funcionado.

PROCESADOR

Los requisitos mínimos precisan 1,5 GHz de velocidad y hemos comprobado que con procesadores algo más lentos el juego tiene muchos problemas para que el desarrollo sea fluido.

MEMORIA

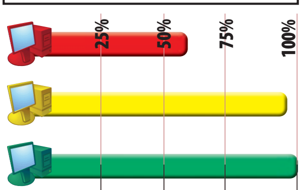
La memoria se torna esencial ya que si bajamos del mínimo recomendable casi ni se podrá jugar, debido al gran número de elementos que carga.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Funciona bastante bien en la mayoría de ordenadores del laboratorio que cumplen los requisitos. Reducir la resolución o eliminar todo nivel de detalle gráfico mejora el rendimiento. Tener los últimos controladores instalados, versión 4.9 en las ATI y FW 61.77 en las nVidia, ayuda.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar descargas futuras es aconsejable visitar su página web en: www.cossacks2.de





FLATOUT 2

Test pág. 46

CORTO (9'21'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP Pentium 4 2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX · Tarjeta gráfica 64 MB · · Lector DVD 8x

Procesador-Memoria	800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	7,11
AMD Athlon 700 / 384MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentizado	12	Hay parones	6,2	5,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	No funciona		No funciona		0,00
AMD XP 1800 + / 256 MB	Ralentizado	14,5	Ralentizado	12,2	6,00
AMD XP 2200+ / 256 MB ·	Ralentización leve	17,2	Ralentizado	14,2	7,00
AMD XP 2400+ / 256 MB	Ralentizado	13,6	Ralentizado	13.6	6,00
AMD XP 2800+ / 512 MB	Ralentización leve	19,2	Ralentización leve	16,2	8,00
Intel Pentium IV 2,66 GHz / 512 MB	Ralentizado	11,2	Ralentizado	14,6	6,00
Intel Pentium IV 2,80 GHz / 512 MB	Fluido	24,4	Ralentizado	12,2	8,00
Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Fluido	34,2	Ralentización leve	19,2	9,00
AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Fluido	42,2	Fluido	24,5	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Fluido	43,2	Fluido	26,6	10,00
AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Fluido	46,3	Fluido	29,3	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	32,2	Fluido	22,6	10,00
AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	64,2	Fluido	43,2	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	Fluido	32,2	Fluido	25,6	10,00
Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Fluido	24,3	Fluido	40,8	10,00
AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	35,3	Fluido	23,3	10,00
Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	42,3	Fluido	35,3	10,00
AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Fluido	53,2	Fluido	43,2	10,00
Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Fluido	60,2	Fluido	43,2	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Importantísima, máxime cuando hemos detectado problemas con algunas que no soportan la tecnología T&L. Se recomiendan tarjetas con 32 MB pero será necesarios 64 MB para que vaya perfecto.

PROCESADOR

El procesador es pieza importante para el buen funcionamiento del juego. Afortunadamente, con cumplir los requisitos mínimos podremos jugar a la perfección y sin ralentizaciones.

MEMORIA

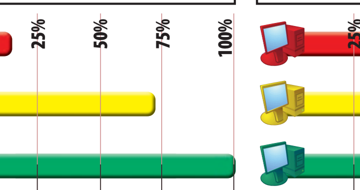
Si no disponemos de más de 256 MB la acción se ralentizará en muchos momentos del juego, influyendo en su desarrollo.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Si se cumplen los requisitos mínimos funciona bastante bien. Se puede mejorar el rendimiento reduciendo la resolución o eliminando todo nivel de detalle gráfico. Por supuesto, tener los últimos controladores instalados es la mejor alternativa para prevenir todo tipo de problemas.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.flatout.com





SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

Test pág. 48

CORTO (7'40'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 1,7 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c · Tarjeta gráfica 3D compatible con DirectX 9.0c · Lector CD.

Procesador-Memoria	800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	7,57
AMD Athlon 700 / 384MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentización leve	15,6	Ralentización leve	15,3	8,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	No funciona		No funciona		0,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentización leve	17,9	Hay parones	14,8	6,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Fluido	27,4	Ralentización leve	19,2	9,00
Pentium 4 1.500 / 256MB	Ralentización leve	19,8	Ralentización leve	16,3	8,00
AMD XP 1800 + / 256 MB	Ralentización leve	15,2	Ralentización leve	17,3	8,00
AMD XP 2200+ / 256 MB ·	Ralentización leve	18,3	Ralentización leve	15,9	8,00
AMD XP 2400+ / 256 MB	Ralentización leve	17,2	Ralentización leve	15,1	8,00
AMD XP 2800+ / 512 MB	Fallos gráficos graves		Fallos gráficos graves		3,00
Intel Pentium IV 2,66 GHz / 512 MB	Fluido	31,2	Ralentizado	10,9	8,00
Intel Pentium IV 2,80 GHz / 512 MB	Fluido	32,4	Fluido	26,3	10,00
Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	No funciona		No funciona		0,00
AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Fluido	39,5	Fluido	27,9	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	No funciona		No funciona		0,00
AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Fluido	32,8	Fluido	25,3	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	41,1	Fluido	38,5	10,00
AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	43,2	Fluido	41,4	10,00
Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	Fluido	49,6	Fluido	43,9	10,00
Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Fluido	45,8	Fluido	37,8	10,00
AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Fluido	56,2	Fluido	48,9	10,00
Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Fluido	57,4	Fluido	51,7	10,00
AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Fluido	58,9	Fluido	52,9	10,00
Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Fluido	59,3	Fluido	52,6	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Desde el readme se nos advierte que la tarjeta gráfica debe ser compatible con el hardware de transformación e iluminación y DirectX9.0c, además de disponer de 64MB de RAM.

PROCESADOR

Vital para su buen funcionamiento. En procesadores que no superen 1GHz podremos jugar, pero con algunas ralentizaciones, dependiendo del "combo" tarjeta de vídeo/procesador.

MEMORIA

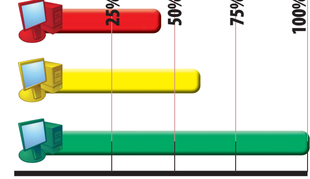
Los 256 MB de memoria que exigen los requisitos mínimo son para Windows 2000, mientras que para Windows XP son necesarios 512 MB.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Dado que se trata de acción por turnos no nos resultará demasiado incómodo encontrar alguna ralentización mientras jugamos. Por supuesto, ejecutarlo sin otras aplicaciones funcionando aumenta el rendimiento general, al igual que comprobar que los driver sean los correctos.

ACTUALIZACIONES

De momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas visitar su página web en: www.2kgames.com/index.php?p=support_patches





ZOO TYCOON 2 AFRICAN ADVENTURE

Test pág. 50

MUY CORTO (4'51'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 733 MHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 900 MB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX · Tarjeta gráfica 32 MB compatible con T&L · Lector CD/DVD 8x

800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	9,92
Ralentización leve	19,2	Ralentización leve	17,6	8,00
Fluido	22,2	Fluido	21,6	10,00
Fluido	20,5	Fluido	20,5	10,00
Fluido	21,3	Fluido	20,9	10,00
Fluido	25,3	Fluido	22,2	10,00
Fluido	35,3	Fluido	26	10,00
Fluido	32	Fluido	29,6	10,00
Fluido	26,3	Fluido	25,3	10,00
Fluido	24	Fluido	21,7	10,00
Fluido	43,3	Fluido	35,3	10,00
Fluido	45,6	Fluido	42,3	10,00
Fluido	35,6	Fluido	33,9	10,00
Fluido	47,3	Fluido	43,6	10,00
Fluido	43,2	Fluido	41,3	10,00
Fluido	41,6	Fluido	39,3	10,00
Fluido	49,5	Fluido	45,6	10,00
Fluido	63,2	Fluido	53,65	10,00
Fluido	53,2	Fluido	49,5	10,00
Fluido	43,2	Fluido	24,3	10,00
Fluido	56,3	Fluido	43,2	10,00
Fluido	58,3	Fluido	56,4	10,00
Fluido	53,2	Fluido	41,6	10,00
Fluido	56,4	Fluido	53,8	10,00
Fluido	63,2	Fluido	64,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Este título resulta totalmente compatible con todas las tarjetas que tenemos en el laboratorio. Sin embargo, para que el juego funcione realmente bien todo dependerá de la combinación tarjeta gráfica / procesador.

PROCESADOR

Es un elemento que resulta esencial para que la experiencia de juego sea perfecta, pero también para ejecutarlo, ya que si no cumplimos a rajatabla los requisitos mínimos no lograremos hacerlo funcionar por mucho que lo intentemos.

MEMORIA

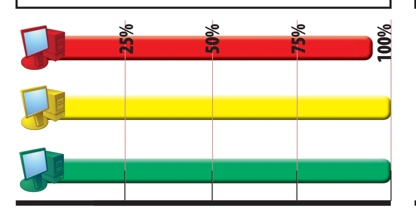
En los requisitos mínimos se especifican acertadamente 256 MB de memoria RAM, ya que una cifra inferior afectará a los tiempos de carga entre fases.

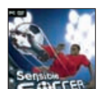
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es recomendable modificar diferentes opciones gráficas para conseguir un ritmo de juego más fluido. Bajar la resolución al máximo posible y eliminar todos los detalles gráficos ayudará a que el juego se ejecute más rápido y a que desaparezcan esas molestas ralentizaciones. Además, cumplir los requisitos mínimos es absolutamente esencial.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.microsoft.com/spain/juegos





SENSIBLE SOCCER 2006

Test pág. 51

CORTO (7'03'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,4 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 1 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9 · Tarjeta gráfica compatible de 64 MB · Lector DVD 8x

800x600 (POR DEFECTO)	FPS	1024x768 (POR DEFECTO)	FPS	8,65
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	33	Fluido	30,1	10,00
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	31,2	Fluido	20,4	10,00
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	49,5	Fluido	45,6	10,00
Fluido	30,4	Fluido	30,2	10,00
Ralentización leve	16,4	Ralentizado	12,7	7,00
Fluido	50	Fluido	47,5	10,00
Fluido	30,1	Fluido	29,8	10,00
Fluido	28,5	Ralentización leve	19,7	9,00
Fluido	36,1	Fluido	40	10,00
Fluido	50	Fluido	50	10,00
Fluido	50	Fluido	30,2	10,00
Fluido	50	Fluido	31	10,00
Fluido	50	Fluido	30,5	10,00
Fluido	50	Fluido	49,8	10,00
Fluido	50	Fluido	49,9	10,00
Fluido	50	Fluido	50	10,00
Fluido	30,1	Fluido	29	10,00
Fluido	50	Fluido	50	10,00
Fluido	50	Fluido	49,6	10,00
Fluido	50	Fluido	49,8	10,00
Fluido	49,9	Fluido	49,7	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Este título requiere una tarjeta gráfica con aceleración de hardware 3D y al menos 64 MB de memoria RAM. Los controladores de la tarjeta gráfica deben ser compatibles con DirectX 9 u otra versión superior.

PROCESADOR

No hemos encontrado ninguna anomalía destacable, aunque bien es cierto que ha sido imposible probarlo en aquellos equipos que bajan de la configuración mínima recomendada por el fabricante.

MEMORIA

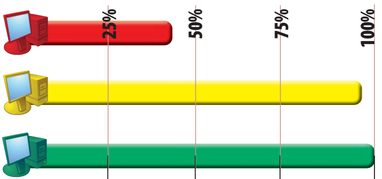
Desde el archivo readme se nos advierte que debemos contar con al menos 256 MB, pero que el rendimiento mejorará cuanta más memoria tengamos.

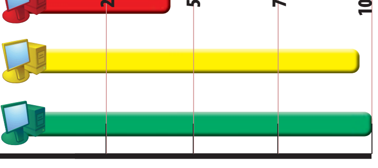
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Desde el archivo readme se nos informa que tendremos forzosamente que evitar el uso de teclas de acceso directo de Windows mientras estemos jugando. La razón esgrimida es que podrían darse efectos no deseados sobre la partida y en el peor de los casos podríamos incluso perder todos los progresos que hayamos hecho en el juego.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
http://es.codemasters.com/sensiblesoccer2006/







F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Test pág. 52

MEDIO (13'22'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP Pentium 4 1,7 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado Ratón · 5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica de 64 MB · Lector DVD

800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	5,84
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	3,2	Hay parones	3,2	4,00
Se bloquea		Se bloquea		0,00
Hay parones	4,1	Hay parones	3,6	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	12,1	Hay parones	9,3	5,00
Hay parones	3,6	Hay parones	8,2	4,00
Hay parones	9,2	Hay parones	9,6	4,00
Hay parones	6,2	Hay parones	5,4	4,00
Hay parones	9,3	Hay parones	7,6	4,00
Ralentizado	11,5	Hay parones	9,3	5,00
Fluido	21,2	Ralentizado	12,3	8,00
Hay parones	8,4	Hay parones	6,6	4,00
Ralentización leve	15,2	Ralentizado	11,6	7,00
Hay parones	9,6	Hay parones	6,4	4,00
Ralentización leve	17,6	Ralentización leve	15,3	8,00
Hay parones	9,3	Hay parones	8,3	4,00
Fluido	22,2	Fluido	21,6	10,00
Hay parones	9,3	Ralentizado	13,2	5,00
Fluido	22,1	Fluido	20,2	10,00
Fluido	32,3	Fluido	29,3	10,00
Fluido	40,3	Fluido	33,5	10,00
Fluido	33,6	Fluido	22,3	10,00
Fluido	45,6	Fluido	35,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Desde el archivo léeme se nos da una lista con las tarjetas gráficas que son plenamente compatibles con este juego: Radeon 9000, 9500, 9600, 9700, 9800, X600, X700, X800, X850, GeForce 4 Ti, FX 5900, 6600, 6800 y 7800

PROCESADOR

Los altos requisitos que exige este título han hecho que experimentos problemas con casi todos los equipos del segmento medio e, incluso, con algunos del superior. Es recomendable, por tanto, contar con 2 GHz.

MEMORIA

Se revela de vital importancia, ya que en muchos equipos, a pesar de contar con el doble de velocidad, hemos detectado algunas ralentizaciones.

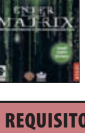
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El archivo léeme nos advierte que si elegimos una resolución de pantalla compatible con la tarjeta gráfica, pero no con el monitor, la pantalla se quedará en negro. Si esto nos llegara a suceder, debemos pulsar ALT + F4 para salir de la aplicación y abrir la opción pantalla, en la utilidad de configuración, para seleccionar una resolución inferior.

ACTUALIZACIONES

El parque que actualiza a la versión 1.07 lo podremos encontrar en la siguiente dirección:
ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/fear/fear_update_en_100-106_107.exe

25% 50% 75% 100%



ENTER THE MATRIX

Test pág. 54

MUY LARGO (22'35'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98/XP · Pentium III 800 MHz · 128 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4.3 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9 · Tarjeta gráfica de 64 MB · Lector CD/DVD 4x

800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	9,48
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	22,4	Ralentización leve	18,7	9,00
Fluido	21,8	Ralentización leve	15,8	9,00
Fluido	26,7	Ralentización leve	19,7	9,00
Fluido	30,2	Fluido	22,8	10,00
Fluido	29,8	Fluido	25,4	10,00
Fluido	37,4	Fluido	20,3	10,00
Fluido	38,4	Fluido	21,9	10,00
Fluido	38,3	Fluido	30,8	10,00
Fluido	31,4	Fluido	23,7	10,00
Fluido	32,7	Fluido	30,4	10,00
Fluido	34,6	Fluido	27,8	10,00
Fluido	32,4	Fluido	29,7	10,00
Fluido	29,3	Fluido	20,2	10,00
Fluido	27,8	Fluido	23,4	10,00
Fluido	41,6	Fluido	39,8	10,00
Fluido	39,4	Fluido	38,7	10,00
Fluido	37,2	Fluido	37,1	10,00
Fluido	38,4	Fluido	29,9	10,00
Fluido	35,6	Fluido	31,4	10,00
Fluido	43,4	Fluido	40,5	10,00
Fluido	56,8	Fluido	52,8	10,00
Fluido	54,2	Fluido	51,3	10,00
Fluido	58,3	Fluido	50,2	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Nuestra gráfica debe disponer del motor de Transformación e iluminación y ser compatible con DirectX 9. Todas las tarjetas que no cumplan con estos requisitos no serán compatibles y, por tanto, ya podemos olvidarnos de disfrutar de este título.

PROCESADOR

Adquiere un menor protagonismo que la tarjeta gráfica, aunque si disponemos de uno potente, digamos uno de más de 1,5 GHz, puede ayudar a que el desarrollo no llegue a ralentizarse en ningún momento.

MEMORIA

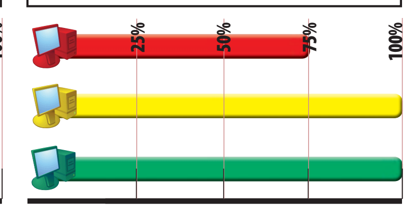
Lo cierto es que con menos de 128 MB será muy difícil que consigamos jugar decentemente con este programa. Todo lo que suba de esta configuración es más que aceptable.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Algunas recomendaciones muy útiles para favorecer la fluidez del juego serían: disminuir el nivel de partículas, desactivar las sombras y bajar el resto de efectos. A buen seguro que así conseguiremos que «Enter The Matrix» funcione más rápido. De todos modos, si no contamos con las especificaciones mínimas no habrá manera de que funcione correctamente.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.es.atari.com/index.php?pg=downloads_listing&c=1



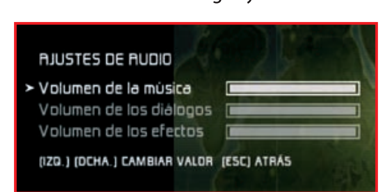
Aunque son pocos los parámetros que podemos manejar, siempre es posible mejorar el sonido de los juegos con pequeñas modificaciones.

Opciones de sonido

¡Esto suena mucho mejor!

Llegará el día en que no podamos hacer otra cosa que subir y bajar el volumen de la música, pero mientras llega ese momento, toca aprender a configurar el sonido a mano.

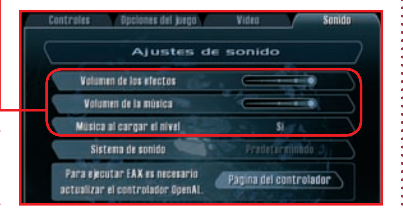
Lo ideal sería que cada juego configurase de forma automática las opciones de sonido y que únicamente tuviéramos que ocuparnos de elegir el volumen al que deseamos escuchar la música y los efectos de sonido. Por fortuna, algunos juegos como «Just Cause» nos ponen las cosas así de fáciles, y se limitan a ofrecernos tres sencillas opciones para ajustar el volumen de los diálogos y otros efectos.



Algunos juegos nos permiten configurar lo justo en cuestión de sonido.

En muchos juegos, calibrar bien las opciones de sonido garantiza una mejor ambientación

En cambio, nos encontraremos con otros títulos que nos brindan unas cuantas posibilidades más, como en el caso de «Prey», que dispone de alguna que otra opción "avanzada" que nos permite configurar de una manera más específica y personalizada el sonido del juego. Si echamos un vistazo a la ventana de opciones de audio, veremos en primera instancia el control de volumen y de activación de música entre niveles, pero si nos fijamos un poco más abajo, descubriremos algunas opciones que podrían causarnos ciertos problemillas si no sabemos cuál es su finalidad y cómo ajustarlas para un buen rendimiento.



Configurar la tarjeta

Por ejemplo, en «Prey» un mensaje nos advierte de que es necesario actualizar el controlador **OpenAL** Pág.96 para activar el estándar de sonido **EAX** Pág.96. Esto viene a significar que sólo se nos permitirá seleccionar el sistema de sonido predeterminado. Antes de continuar, por tanto,



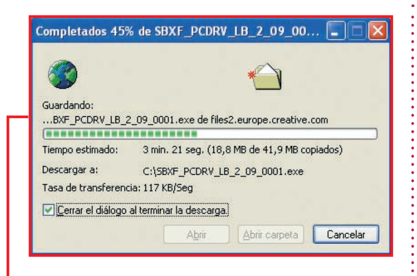
vamos a actualizar los controladores de nuestra tarjeta para hacerla compatible con OpenAL. Empezaremos por hacer clic en el botón 'Pagina del controlador' para poner en marcha el proceso. Al hacerlo, se abrirá una ventana de Internet Explorer:

1 Seleccionamos la región, el país y el idioma de los controladores OpenAL que vamos a descargar y, entonces, pulsamos en el botón 'Go'.

2 Seleccionamos nuestro modelo de tarjeta de entre los que figuran en la lista y hacemos clic en el botón 'Siguiente'.

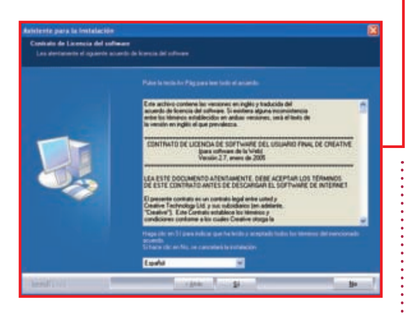
3 Especificamos el idioma, el sistema operativo y el tipo de fichero que queremos descargar, en nuestro caso un driver o controlador. A continuación. pulsamos sobre el botón 'Proceder'.

4 Comprobamos que es el controlador que deseamos descargar, con soporte OpenAL, y, entonces, pinchamos sobre el enlace 'Download now'.



5 Guardamos el fichero en el disco duro ●. Una vez que la descarga haya finalizado, haremos doble clic en .

6 El proceso de instalación ● ya está en marcha. Tendremos que seguir las instrucciones de pantalla y esperar a que los nuevos controladores se hayan terminado de descargar .



7 El último paso será reiniciar el equipo para que los cambios que hemos realizado surtan efecto.

Opciones avanzadas

Ya tenemos todo perfectamente dispuesto para sacarle el máximo partido posible al sonido de «Prey». Lo primero en que reparamos es en la desaparición del mensaje de actualización (como era de esperar). De esta manera, si pulsamos sobre la opción 'Sistema de sonido', que actualmente está en 'Predeterminado' ●, el modo 'OpenAL' ●



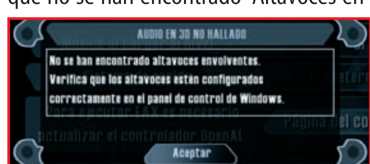
se activará de forma automática. Perfecto. Esto significa que ya estamos haciendo uso de las bondades de este sistema de sonido. Ahora tan sólo nos falta configurar adecuadamente la salida de audio para que los altavoces hagan bien su trabajo, en especial si disponemos en nuestro PC de un conjunto de 4.1, 5.1 ó 7.1.

Sonido envolvente

Se supone que cuando ejecutamos un juego, éste debería ser capaz de detectar el sistema de sonido que tenemos instalado y actuar al efecto. Lo cierto es que esto ocurre casi en el 100% de los casos, pero en algunas ocasiones, e invariablemente por nuestra propia culpa, el sonido no se reproduce tal como debiera. Por ejemplo, una vez dentro del juego, «Prey», vemos que en los ajustes predeterminados del mezclador nos aparece seleccionado alta-



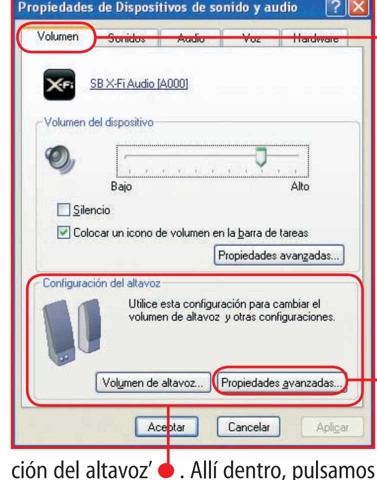
voces 'Estéreo' ●. O peor aún; si tratamos de cambiar esta opción haciendo clic sobre la palabra 'Estéreo', un mensaje nos indica que no se han encontrado 'Altavoces en-



volventes' ●. ¿Cómo es posible si tenemos instalado un sistema de sonido 7.1? No te preocupes, la cosa tiene fácil arreglo. Sigue este paso a paso y podrás descrubir qué está fallando en tu configuraión.

8 Salimos de «Prey», pulsamos en el menú Inicio y, después, pinchamos en Panel de control. A continuación, hacemos doble clic sobre el icono .

9 Pinchamos en la pestaña 'Volumen' ● para dirigirnos a la sección 'Configura-

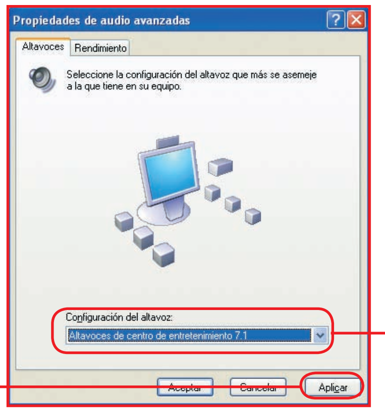


ción del altavoz' ●. Allí dentro, pulsamos el botón 'Propiedades avanzadas...' ●.

10 ¡Acabamos de descubrir por qué nuestro conjunto de altavoces 7.1 no era detectado! Windows piensa que tenemos instalado altavoces estéreo ●.



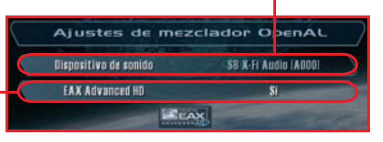
11 La solución, claro, es muy sencilla. Seleccionamos en la lista desplegable que figura en la parte inferior, la opción que más se acerque a lo que realmente te-



nemos instalado (en nuestro caso 'Altavoces de centro de entretenimiento 7.1' ●). Luego, pulsamos en 'Aceptar' ●.

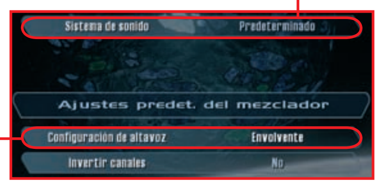
12 Volvemos a ejecutar «Prey» y, de nuevo, nos introducimos en el apartado de las opciones de sonido.

13 Esto presenta ahora un aspecto totalmente distinto. Por un lado, nos encontramos con que las opciones del mezclador han cambiado y, en su lugar, tenemos el dispositivo de sonido que actualmente se está utilizando ●. Además,



se nos concede la posibilidad de elegir si queremos aprovechar las excelencias del estándar de sonido **EAX Advanced HD** Pág.96 ●. Por supuesto, le decimos que sí y nos olvidamos de cualquier otra configuración, ya que entre Windows y la tarjeta de sonido se las entenderán a la perfección para enviar la música y los efectos de la forma más conveniente para nuestro conjunto de altavoces.

14 Si nuestra tarjeta de sonido es algo más corrientita, lo más normal es que sólo se nos permita utilizar el sistema de sonido predeterminado ●. En ese



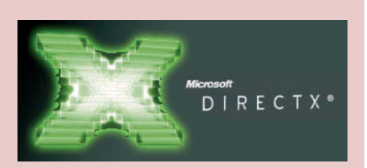
caso, nos limitaremos a activar el sonido envolvente ●, aunque antes tendremos que haber realizado los pasos 8 a 11 para configurar los altavoces.

Quizá la cantidad de operaciones que tenemos que hacer, tal y como has podido comprobar en estas líneas, te hayan transmitido la sensación de que todo esto es demasiado complicado y de que te estás metiendo en un "berenjenal". En parte lo es, pero no te preocupes ya que cuanto más experimentes y "juegues" con las opciones, menos problemas tendrás.

ESTÁNDARES DE SONIDO

Como siempre ocurre en PC, la variedad de tarjetas de sonido existentes ha contribuido a que existan un buen número de estándares de audio disponibles en el mercado. Sin embargo, y gracias en parte al dominio de Creative Labs en este campo, poco a poco la mayoría de fabricantes están optando por utilizar las especificaciones definidas por esta marca líder. Aún así, veamos alguno de los estándar de sonido más utilizados:

● **DirectSound:** forma parte de DirectX y es la interfaz de sonido. Digamos que comunica a la tarjeta y al resto de programas que hacen uso de ella. Su cometido principal es permitir que un juego le extraiga todo el partido a una tarjeta de sonido, sin necesidad de saber exactamente cómo funciona.



● **EAX:** extensión de DirectSound3D que mejora la creación de sonido 3D, entre otros, utilizando el hardware exclusivo de las tarjetas SoundBlaster de Creative Labs. En su última versión, EAX Advance HD 5.0 para tarjetas X-Fi, soporta 128 voces distintas.



● **Miles fast 2D Positional Audio:** sistema de sonido, prácticamente en desuso, que permite simular sonido en 3D utilizando un único par de altavoces estéreo.

● **OpenAL:** diseñado por Creative Labs, está optimizado para la creación de entornos de sonido envolventes (en 3D). Es el más potente de todos los existentes hoy día y, de hecho, se utiliza también en numerosos juegos para consolas (PlayStation 2, Xbox, etc.).



Proyecta tu nuevo negocio
¿Qué quieres vender?

Cuando uno se lanza al campo del empresariado, debe tener muy claro qué es lo que quiere vender. ¿Muebles, juguetes, tecnología, alimentos...? La decisión es tuya.

Sabemos cómo montar un negocio, conocemos los requisitos necesarios y aprendimos consejos para ganar dinero. Ahora sólo nos queda decidirnos sobre algo fundamental... qué vender. La oferta es amplísima, así que a continuación te damos una lista de los comercios más demandandos en Sim City.



SERIE LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Los Sims deben escuchar a su corazón para saber qué tipo de negocio quieren tener

Podemos especializar nuestra tienda en un tipo de producto concreto, pero también será posible combinar varios para ampliar la oferta. Te explicamos cómo hacerlo a continuación; sólo se necesita organización, paciencia y, sobre todo, dinero.

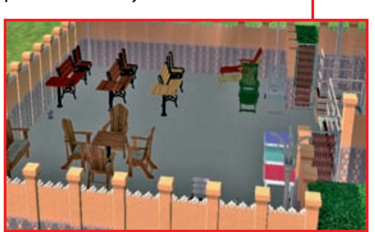
Tienda de muebles

Todo Sim necesita decorar su casa y cuánto más exclusivos sean los artículos que expongas, más clientes ganarás.

- **Combinación de estilos:** cada Sim posee su propio gusto, salvaje, clásico, moderno. La oferta tiene que ser amplia para que nadie se vaya desilusionado.



- **Exposición de exteriores:** montar una terraza donde mostrar los muebles de jardín, barbacoas, etc., es una buena idea. La mayoría de los Sim disponen de parcela, ofréceles lo que buscan para decorarla y sacarás beneficios.

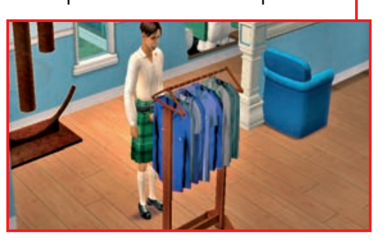


- **Buena imagen:** la imagen de la tienda debe cuidarse al dedillo, tanto en materia de decoración como eligiendo un uniforme de trabajo que transmita elegancia y seriedad. ¡¡Nada como las chaquetas!!

Tienda de ropa

Variedad de género y para todo tipo de clientela: ropa de hombre, mujer, niño... En ellas siempre debe haber de todo:

- **Perchas de ropa:** imprescindibles para este tipo de negocio. Encontraremos distintas variedades de perchas donde elegir, pensando siempre en dar una buena impresión. No es lo mismo un robusto perchero que tres alambres zarrapastrosos.

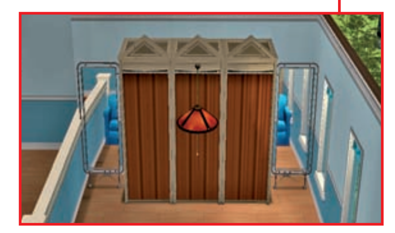


- **Sofás:** las jornadas de compras son muy cansadas, por lo que poner un sofá en una zona de descanso para los clientes ayudará mucho a que se sientan a gusto y opten por tu local para comprar.
- **Probadores:** igualmente básicos, a ver sino dónde se van a probar las prendas los Sims. En las inmediaciones también de-





beríamos colocar espejos para que puedan comprobar qué tal les sienta la ropa.



Complementos: nuestro objetivo principal en el juego es vender, da igual lo que sea. Sería bueno completar la oferta con perfumes, collares, etc., y ubicarlos en sitios estratégicos como el mostrador de la caja registradora.



Tienda de barrio

Siempre es necesaria esa pequeña tienda de ultramarinos de barriada a la que recurrir ante una urgencia o eventualidad, como quedarnos sin un ingrediente básico para una comida. Su rasgo más característico es la variedad de productos:

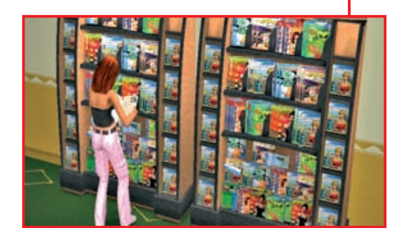
Puestos de fruta.



Refrigerados.



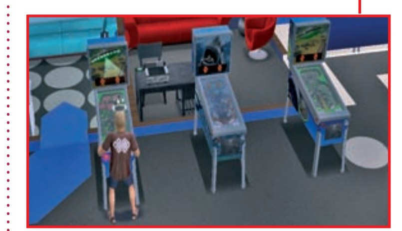
Revistas: de información y ocio, para que los Sims estén al día. Coloca unas estanterías bien surtidas en la tienda.



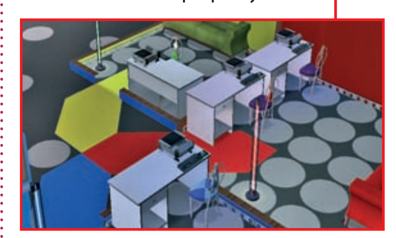
Sala de ocio

Es el sitio perfecto para Sims que no cuenten en casa con muchas distraccciones o entrenimientos, o que sean muy sociables y gusten de conocer a gente nueva para pasar un buen ratito divirtiéndose.

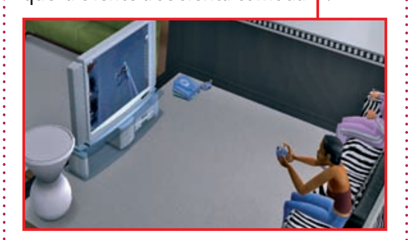
Pinballs: un clásico de las salas recreativas. Si colocamos unas cuantas máquinas en el local los Sims acudirán como moscas.



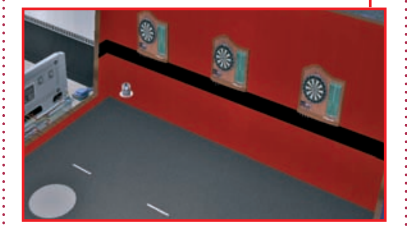
Sala de internet: unos cuantos ordenadores, unas mesas y sillas y ya tenemos en marcha nuestro propio cybercafé.



Sala de videojuegos: podemos crear salas con sofás, televisiones de plasma y consolas de última generación para que la clientela se sienta cómoda.



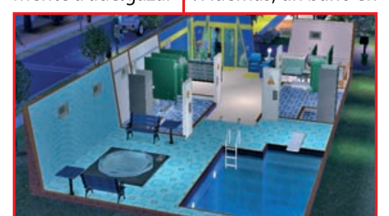
Juegos clásicos: no todo tiene que ser electrónico. Los juegos de toda la vida también atraen: dianas, bolos o billares.



Gimnasio

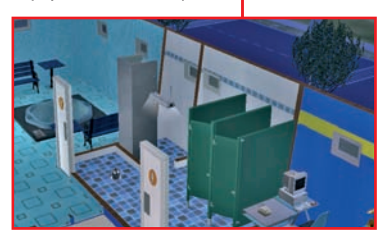
Tienen gran demanda pues no engordar es uno de los deseos o miedos de los Sims. Aparte de las tradicionales máquinas para correr y hacer pesas, podremos incluir:

Zona de baño: la natación es un excelente ejercicio y ayuda considerablemente a adelgazar. Además, un baño en

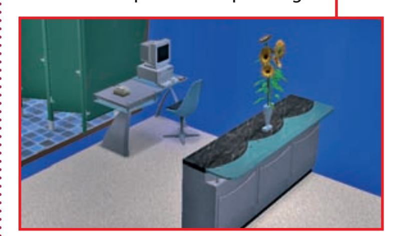


la piscina o jacuzzi relaja tras una sesión de duro esfuerzo físico.

Vestuarios: independientes para cada sexo. Aquí se asearán y aliviarán los clientes. Aparte de retrete, hay lavabos, espejos, duchas, taquillas...



Centralita: desde aquí se controla la actividad de tu gimnasio y atiendes a los socios. Si además contratamos a una recepcionista, ayudaremos a los clientes a resolver cualquier duda que tengan.



Tienda de Juguetes

Puedes embarcarte en un bonito proyecto como poner una tienda de juguetes para goce y disfrute de muchos niños. Debemos cuidar muchos aspectos para fascinar a los clientes y disponer, sobre todo, de:

Juguetes y Accesorios de bebé: una cuna, un cambiador, una sillita para comer, etc, Vamos, todo lo necesario para un bebé tendrá mucha salida, así como peluches, robots, cascanueces...



Cambiadores para bebés: es un magnífico detalle disponer de algunos en los baños del establecimiento. Los padres lo agradecerán y además le conferirán al negocio un toque de calidad.

Columpios: podemos habilitar un rincón para la diversión dentro del solar. Atraerá la atención de los niños que, a buen seguro, estarán deseosos de volver!



Zona cuentacuentos: otra forma fantástica de entretener a los niños es leyéndoles un cuento. Esta zona es perfecta para los más tranquilos, que prefieren escuchar una historieta a columpiarse alocadamente toda la tarde.



Decoración alegre: es clave llamar la atención de niños y padres. Pondremos colores alegres en paredes y suelos.



Restaurante

Si lo nuestro es la cocina, nada mejor que montar un restaurante. Clientela nunca faltará y aunaremos hobby favorito con ganar dinero. Los elementos esenciales son:

Atril: lugar donde se coloca el jefe de sala, encargado de sentar en sus respectivas mesas a los clientes. Ha de estar cerca de la puerta y en lugar despejado.



Cocina: se equipará con lo necesario: frigorífico, fuego, microondas... Si todo es de calidad la comida será mucho mejor.



Mesas: se disponen para parejas o grupos. Es importante evitar la aglomeración para que sea un lugar agradable.



Si conectas demasiados componentes del PC y tu fuente no está preparada... ¡¡Pueden llegar los apagones y las averías!!

Cambia la fuente de alimentación
¡¡Adiós a los apagones!!

Si pensabas que esos espectaculares gráficos que aparecen en la pantalla de tu PC surgen a partir de la nada, estás muy equivocado. Aunque no lo creas, tu ordenador es una auténtica bestia devoradora de energía a la que debes alimentar convenientemente.

Es cierto. Un PC es un tragón sin fondo, que no tarda en quejarse cuando no se le alimenta suficientemente de... electricidad. Su plato favorito. El chef que le prepara tan exquisitos platos es la fuente de alimentación, un componente que pasa muchas veces desapercibido y que se revela como uno de los más importantes de nuestro ordenador. Por esta razón, este mes te vamos a ayudar a decidir si debes cambiar de fuente de alimentación y, si fuera el caso, elegir aquélla que mejor se adapte a tus necesidades.

Razones para cambiar

Una pregunta muy fácil que podemos formularnos... "¿por qué razón deberíamos sustituir la fuente de alimentación?". El motivo más evidente sería que se hubiera estropeado la que tenemos. Sin embargo, hay más causas para optar por el cambio. Veamos a continuación algunos ejemplos:

- **Altas temperaturas:** basta una sencilla prueba para saber si algo no va como debiera; colocamos la palma de la mano sobre el ordenador, cerca de la parte posterior de la torre y justo encima de la fuente de alimentación. Si la temperatura se nos hace difícilmente soportable, entonces tenemos un problema: necesitamos una fuente de alimentación que se refrigere mejor, o que pierda menos energía en forma de calor, ya que esto puede afectar al rendimiento global del ordenador.



Una fuente bien refrigerada es salud para ella y, por supuesto, para el conjunto del PC.

- **Ruido:** una fuente de bajo coste suele producir mucho calor y, además, ser muy ruidosa. La contaminación acústica suele producirse por la acción de los ventiladores que evacúan el aire caliente del interior de la fuente. Hay algunos modelos que sólo utilizan disipadores, por lo que el ruido es casi imperceptible, aunque también es posible encontrar fuentes con ventilador realmente silenciosas.

- **Potencia:** la principal razón que nos puede impulsar a reemplazar la fuente de alimentación es la falta de potencia. Por ejemplo, al comprar una tarjeta gráfica de altas prestaciones que precise de alimentación adicional, estaremos añadiendo una importante carga de trabajo a la fuente que, quizá, no pueda soportar. Obviamente, necesitaremos una más potente.



Utilizando disipadores, nos aseguraremos de soportar un bajo nivel de ruido.

RENUEVA TU PC



Casi todas las tarjetas gráficas vienen ya con una toma de corriente incorporada.

Problemas de potencia

¿Cómo es posible saber la potencia que requiere mi ordenador? Para hacer un cálculo aproximado, podemos tomar como referencia la tabla que aparece en esta misma página, aunque te recomendamos que para componentes clave, como el procesador o la tarjeta gráfica, consultes las especificaciones del fabricante, que suelen venir en el manual de usuario. Teniendo en cuenta que lo más idóneo es que el consumo global del equipo se sitúe en torno al 35% -70% de la potencia total de la fuente de alimentación, nos podemos hacer una ligera idea de las verdaderas "necesidades alimenticias" de nuestro PC. Consulta el recuadro '¡Mi disco duro ha desaparecido!' para saber un poquito más acerca de la potencia de la fuente de alimentación.

Instalar la fuente

Lo más importante, y más cuando trabajamos con fuentes de alimentación, es hacer las cosas con seguridad. Por ello, lo primero que debemos hacer es retirar todos los cables enganchados a la torre del ordenador y, en especial, el de la corriente. Si la fuente dispone de interruptor de encendido, lo pondremos en la posición de apagado. Así podremos manipular sin riesgos.

¿SABÍAS QUE...?

La potencia total de una fuente es, más o menos, un 20% menor que la especificada. Ese porcentaje corresponde exactamente a la cantidad de energía que se pierde en forma de calor.

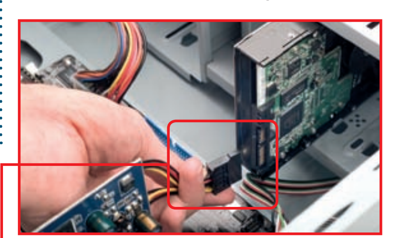
La potencia no es constante, al contrario, durante su funcionamiento la fuente alcanza unos picos que, de forma un tanto tramposa, los fabricantes utilizan para indicar su prestación general.



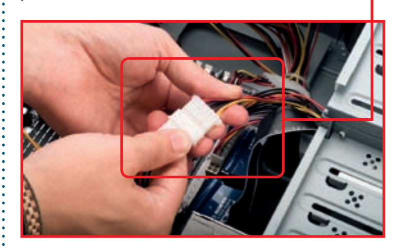
Algunas fuentes muestran cuánta potencia reclama el ordenador en cada momento.

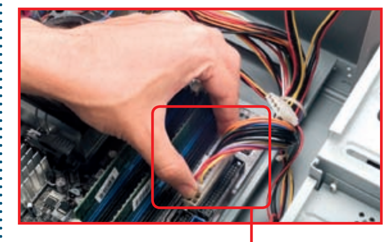
"La potencia de la fuente de alimentación ha de estar en función del consumo del equipo"

Componente	Consumo
CD / CD-RW / DVD / DVD±RW	20W – 30W
Discos duros IDE, S-ATA	30W cada uno
Dispositivos FireWire	8W cada uno
Dispositivos USB	5W cada uno
Memoria RAM	15W – 20W por GB
Placa base	50W – 100W
Procesador AMD Athlon	60W – 120W
Procesador Celeron	35W – 78W
Procesador Intel Pentium III	21W - 32W
Procesador Pentium 4	64W – 105W
Tarjeta de vídeo AGP	30W – 75W
Tarjeta de vídeo PCI-Express	100W – 150W
Tarjeta PCI	5W – 10W
Ventiladores	5W cada uno

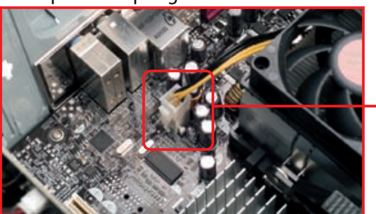


1 Desconectamos todos los cables que parten de la fuente de alimentación y que proporcionan energía a las distintas unidades. Debemos tener la precaución de comprobar si nuestra tarjeta gráfica también va a la fuente de alimentación, bien directamente o mediante adaptador, y en ese caso desconectarla.





2 Retiramos el cable ATX y el ATX 12V aunque, si la fuente es antigua, es posible que no disponga de este conector.



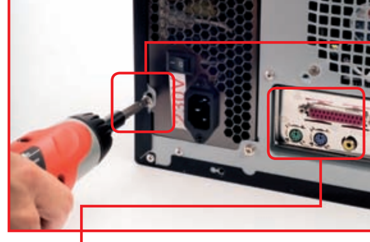
3 Una vez que nos hayamos asegurado plenamente de que ninguno de los cables que parten de la fuente de alimentación está conectado a la placa base, las unidades u otros periféricos, procedemos a retirar los tornillos que anclan la fuente a la torre del PC. Debemos poner mucho cuidado al retirar el último tornillo ya que, si no sujetamos la fuente con la otra mano, se nos podría caer y provocar un impacto fuerte con algún componente, que lo podría dejar bastante dañado.



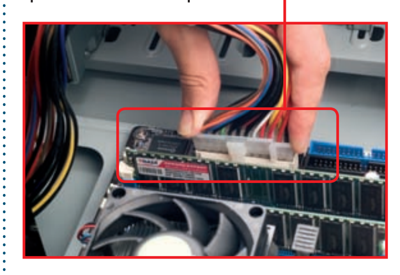
4 A continuación, nos tocará realizar el proceso inverso, esta vez con la nueva fuente de alimentación que vamos a instalar en sustitución de la antigua. Por tanto, empezaremos por colocarla, con mucho cuidado para no provocar desperfectos, en el mismo lugar que ocupaba la anterior.



5 Es muy importante que nos cercioremos de que todos los orificios de los tornillos están perfectamente alineados con los huecos correspondientes de la placa base. Sólo entonces, atornillaremos la fuente con fuerza para que no se mueva.



6 Conectamos de nuevo todas las unidades, la tarjeta gráfica y los cables ATX que alimentan a la placa base.



¡Ya está instalada! Uno de los beneficios que hemos obtenido con el cambio es que, mientras que antes necesitábamos de un adaptador especial para conectar unidades S-ATA a la fuente de alimentación, ahora la nueva incluye los conectores necesarios para prescindir de dicho accesorio. Y recuerda que nada hay más importante que una buena alimentación.



La fuente de alimentación que hemos montado este mes muestra este aspecto.

¡MI DISCO DURO HA DESAPARECIDO!

Andamos enredando con el ordenador y, de repente, se queda colgado. Al reiniciar, recibimos un mensaje de la BIOS del ordenador indicándonos que no se encuentra instalado ningún disco duro. Sin embargo, al poco tiempo enciendes el ordenador y todo parece normal... ¡hasta que se te cuelga de nuevo! Está claro, tienes un problema de potencia. ¿Por qué? En el caso de una fuente de alimentación, debemos distinguir entre potencia continua y de pico. La primera es el mínimo que la fuente genera constantemente, mientras que la segunda es la potencia máxima que se alcanza sólo en ocasiones. El problema es que muchos fabricantes utilizan los picos para identificar sus productos, a sabiendas de que la potencia continua es mucho menor. Esto puede provocar errores como el indicado más arriba, que los requerimientos energéticos del ordenador se hallen en un margen donde una mínima variación (hacia abajo) provoque que se desconecten dispositivos esenciales como el disco duro.



Si el disco duro desaparece a menudo, existe un problema con la fuente de alimentación.



Los mejores juegos

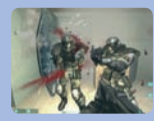
Los mejores juegos de PC, ordenados y clasificados por precio, para que sepáis qué comprar

ACCIÓN +20€ POR MÁS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Mejor Ambientados

1. F.E.A.R.



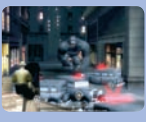
De susto en susto tendremos que aclarar los misterios que envuelven al proyecto Origen, avanzando por tétricos escenarios donde pulula una niña escalofriante.

2. CALL OF DUTY 2



Sin lugar a dudas, lo más parecido que podemos experimentar a estar en primera línea de una guerra. Sentiremos hasta las balas silbar junto a la cabeza.

3. PETER JACKSON'S KING KONG



Excelente recreación de la película de Peter Jackson respetando el argumento. Isla Calavera y sus moradores nos harán temblar de miedo, como en el cine.

4. PREY





Una nave alienígena con escenarios angustiosos y bichos repugnantes es lo que le espera a Tommy. Eso y sobrevivir a los caprichos de la ley de la gravedad.

5. EL PADRINO





Impresionante adaptación de la película de Coppola que mantiene su ambientación original y nos sumerge en el Nueva York dominado por el hampa.

Battlefield 2
Special Forces



- Las fuerzas de elite.
- Modo multijugador tremendamente divertido.
- Nuevos vehículos y armas disponibles.

- Para tratarse de una expansión se echa en falta más contenido.
- El modo individual tiene pocas posibilidades.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

Call of Duty 2



- Excepcional ambientación.
- Gran trabajo de documentación.
- Es como estar en la guerra.
- Poder manejar tanques.

- Demasiado lineal.
- Algunas fases son extremadamente difíciles.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	9,06
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Commandos Strike Force



- Poder controlar a tres personajes a la vez en el transcurso de algunas misiones.
- Cada comando tiene sus propias habilidades especiales.
- La reacción de los enemigos será distinta en cada situación.

- Demasiado corto.
- Algunas misiones son realmente complicadas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 61

NOTA	9,01
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

El Padrino





- El ambiente idéntico a la película.
- Original sistema de combates.
- Guión muy trabajado.
- Formar parte de la familia Corleone.

- Las misiones secundarias no son muy variadas.
- Se echan en falta más opciones de juego.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,64
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

F.E.A.R.
First Encounter Assault Recon



- Impresionantes gráficos.
- Jugar con él es toda una experiencia.
- Muchos sustos.
- Acción total asegurada.

- Puede herir la sensibilidad de los más aprensivos.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,99€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,36
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Full Spectrum Warrior
Ten Hammers



- Compensada y acertada mezcla de acción y táctica
- Se han incluido vehículos.
- Situaciones realistas y variadas.

- Duración escasa.
- El original sistema de control puede ser incómodo para algunos.

- THQ
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 44,95€
- + info. CHJ 62

NOTA	7,94
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Half-Life 2 Juego del Año



- Impresionante motor físico.
- Historia muy bien planteada.
- Armas muy originales.
- Visualmente impactante.

- Se necesita conexión a Internet para jugar correctamente.
- La instalación se nos antoja extremadamente larga.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 45, 56

NOTA	9,43
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Hitman Blood Money



- El sistema de "Notoriedad"
- 14 largas fases.
- Variedad de situaciones.
- Apartado visual increíble.

- Requiere un PC bastante potente.
- Algunas misiones son muy difíciles de completar.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 44,95€
- + info. CHJ 64

NOTA	8,35
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Just Cause



- Un enorme archipiélago donde campar a nuestras anchas.
- Multitud de misiones a realizar.
- Muchísimas armas y vehículos. El paracaidas da mucho juego.

- No permite grabar la partida en cualquier momento.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 66

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Prince of Persia
Las Dos Coronas



- Disfrutar de dos príncipes diferentes.
- Conocer el final de las Arenas del Tiempo.
- Nuevos combos y movimientos especiales.
- Es muy largo y espectacular.

- El control es algo tosco.
- La cámara de juego es bastante incómoda.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,59
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Quake 4



- Mucha acción.
- Gráficamente sensacional.
- Los enemigos asustan.
- Muchas armas disponibles.

- Puede llegar a herir la sensibilidad de los más aprensivos.
- Quedarnos atascados.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Star Wars Battlefront II



- Pelear en las batallas del Episodio III.
- Unidades muy bien detalladas.
- Pelear con los Jedi.
- Gran variedad de soldados y vehículos a elegir.

- Para disfrutar plenamente hace falta un joystick.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,83
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Matrix Path of Neo



- Fiel a las escenas de la película.
- Cientos de movimientos en combate.
- Convertirse en Neo y salvar al mundo.
- Es muy largo y espectacular.

- Es bastante fácil.
- A veces Neo se vuelve bastante incontrolable.

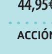
- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 39,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,14
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Lo mejor del mes

1 PROEIN · 44,95€ · ACCIÓN





JUST CAUSE

El agente Rico está ante su misión más arriesgada, derrocar al gobierno de San Esperito, hazaña que debemos realizar a golpe de pistola y utilizando decenas de vehículos para llegar a todas partes.

2 FRIENDWARE · 44,95€ · AVENTURA

DREAMFALL

Controla a Zoë, April y Kian en el pasado, presente y futuro de una fantástica y original historia entre dos mundos. Encontraremos puzzles de todo tipo y podremos interactuar con decenas de personajes.

3 UBI SOFT · 19,95€ · ACCIÓN



PIRATAS DEL CARIBE LA LEYENDA DE JACK SPARROW

Hay piratas para todos los gustos, y luego está Jack Sparrow, el más extravagante de todos. Aventúrate en el Caribe a mandoble limpio en busca de tesoros.

4 UBI SOFT · 19,95€ · ACCIÓN



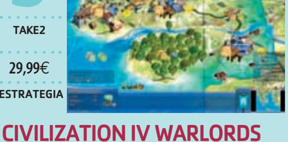


DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

A Dante, cazador de demonios, le ha salido un hermano totalmente diábolico, Virgilio, que se ha propuesto someter al mundo con su séquito infernal.

5 TAKE2 · 29,99€ · ESTRATEGIA





CIVILIZATION IV WARLORDS

Por fin ha llegado la primera expansión de uno de los títulos más aclamados de la estrategia, y lo hace cargado de novedades: diez nuevos líderes, ocho escenarios inéditos, decenas de unidades...

para PC

y cuánto cuesta.

En COMPUTER HOY JUEGOS consideramos que la mejor forma de comprar es recopilar todos los datos posibles sobre un juego y analizarlos después con detenimiento. Así, para que todo este proceso os resulte mucho más sencillo, hemos reunido los datos que sobre cada lanzamiento consideramos necesarios para hacer una buena compra, ordenándolos por géneros y segmentos de precios comprendidos por encima y por debajo de los 20€.
Y es que a los tradicionales datos sobre la compañía, hemos incorporado apartados como "lo bueno" y "lo malo", la calidad obtenida en nuestros exigentes Test y su relación precio/calidad.

Condemned



+ Terrorífica ambientación.
+ El guión nos tendrá en ascuas.
+ Muchas armas disponibles.
+ El miedo psicológico.

− La parte de investigación se limita a pulsar un botón.
− Se echa en falta más variedad de enemigos.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,92
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Conflict Global Storm



+ Coordinar a cuatro soldados al mismo tiempo.
+ Variedad de objetivos en cada una de las misiones.
+ Buena inteligencia artificial.
+ Arsenal de armas muy completo.

− El desarrollo es algo lineal.
− Se echan en falta más misiones.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

GTA San Andreas



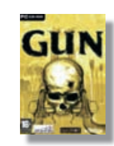
+ Una ciudad para campar a nuestras anchas.
+ Miles de opciones disponibles.
+ Multitud de misiones.
+ Muchas armas y vehículos.

− La dificultad en ciertos niveles.
− Que nos pille la policía.

- Take 2
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 52, 61

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

Gun



+ La ambientación es de película.
+ Gran variedad de misiones.
+ Sencillo manejo.
+ Total libertad de movimientos.

− El mapa es muy pequeño para la idea original del juego.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

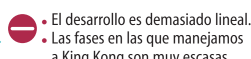
Peter Jackson's King Kong



+ Impresionantes gráficos.
+ Muy buena ambientación.
+ Sencillo y divertido.
+ Controlar al gran gorila.

− El desarrollo es demasiado lineal.
− Las fases en las que manejamos a King Kong son muy escasas.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 57



NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

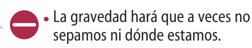
Prey



+ Ambientación terrorífica.
+ El guión nos tendrá en ascuas.
+ Gran cantidad de armas disponibles.
+ Los puzzles están muy bien pensados.

− La gravedad hará que a veces no sepamos ni dónde estamos.

- Take2
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,99€
- + info. CHJ 64



NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Regiment



+ Pasamos directamente a la acción sin necesidad de idear ningún plan o táctica.
+ Gráficamente es un delicia.
+ Acción "a saco".

− Para pasar de fase hay que repetir constantemente la misión.
− Sin pasar por el tutorial es imposible progresar.

- Konami
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 34,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

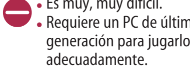
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



+ Gráficos de otra galaxia.
+ La sinergia de acción y táctica es simplemente perfecta.
+ Gran cantidad de armas y misiones.

− Es muy, muy difícil.
− Requiere un PC de última generación para jugarlo adecuadamente.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 64



NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Tomb Raider Legend



+ Los puzzles están muy bien pensados y previstos.
+ La ambientación es sensacional.
+ El modo gráfico "próxima generación" es increíble.

− Se hace algo corto.
− Algunas veces, pocas, la cámara no nos deja ver bien la acción.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 62

NOTA	9,28
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

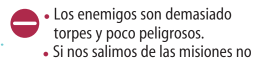
Total Overdose



+ Una ciudad muy mejicana para hacer de las nuestras.
+ Realizar grandes combos es muy divertido.
+ Gran variedad de movimientos.

− Los enemigos son demasiado torpes y poco peligrosos.
− Si nos salimos de las misiones no hay nada que hacer.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 55



NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Battlefield Vietnam



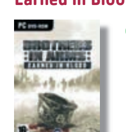
+ Muy buena banda sonora.
+ Muchos vehículos disponibles.
+ El modo multijugador es muy divertido.

− La buena inteligencia artificial del modo para un jugador requiere un potente procesador.
− Se necesita un joystick para el control de los aviones.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 37,60

NOTA	8,25
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Brothers in Arms Earned in Blood



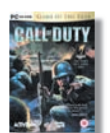
+ Fiel a la Historia.
+ Dificultad equilibrada.
+ La inteligencia de los enemigos está muy mejorada.

− Se hace bastante repetitivo.
− Nos deja con ganas de más.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Call of Duty Juego del Año



+ Excelente ambientación bélica.
+ Acción a raudales.
+ Las increíbles batallas históricas.
+ La sensación de estar allí.

− Se hace muy corto.
− Las voces están sin doblar.
− Algunas misiones son demasiado fáciles.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,17
PRECIO/CALIDAD	Notable

Doom 3



+ Gran ambientación.
+ La tensión es tremenda.
+ Mapas muy detallados.
+ Toneladas de acción.

− Puede resultarle repulsivo a los jugadores más aprensivos.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 19,95€
- + info. CHJ 42, 62

NOTA	9,11
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Far Cry



+ Realismo espectacular.
+ Muchos caminos distintos.
+ Gráficos impresionantes.
+ La inteligencia artificial de los enemigos.

− Algunas fases son extremadamente difíciles.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 37

NOTA	9,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Half-Life 2 Episode One



+ Impresionante motor gráfico.
+ Historia muy sugerente.
+ Armas muy originales.
+ Los puzzles están bien pensados.

− Se necesita disfrutar de conexión a internet para jugarlo.
− La instalación se nos antoja extremadamente larga.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 65

NOTA	8,29
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Medal of Honor Pacific Assault



+ Gráficos muy realistas.
+ Muy buena ambientación.
+ Misiones muy variadas.
+ Acción asegurada.

− Extremadamente difícil
− El efecto de las armas pesadas al disparar.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,99€
- + info. CHJ 45

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Prince of Persia El Alma del Guerrero



+ Muchos movimientos disponibles.
+ El nuevo sistema de combates.
+ El guión es interesante.

− La cámara entorpece el desarrollo.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 46, 56

NOTA	8,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Splinter Cell Chaos Theory



+ Impresionantes gráficos.
+ Modo sigilo mucho más mejorado.
+ Gran cantidad de golpes y armas disponibles.
+ Nuevo sensor de ruido.

− Sigue siendo muy lineal.
− Cualquier pequeño fallo puede costarnos la misión.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49,59

NOTA	8,44
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars Republic Commando



+ Fiel y espectacular recreación del universo Star Wars.
+ Impresionante combinación de táctica y acción.
+ Gráficamente, una maravilla.

− Para acabar con los enemigos hace falta vaciar un cargador.
− Algunas fases se nos antojan excesivamente lineales.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,90
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente



ESTRATEGIA

NUESTROS FAVORITOS

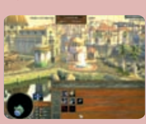
Por belleza visual

1. RISE OF LEGENDS



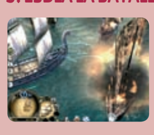
Si ya sorprende ver tal cantidad de soldados simultáneamente en pantalla, más alucinante resulta contemplar los magníficos diseños que exhiben.

2. AGE OF EMPIRES III



Gráficamente es soberbio. El diseño de cada unidad está inspirado en las de verdad y ha sido minuciosamente estudiado para dejarnos boquiabiertos.

3. ESDLA LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA



Elfos, Enanos, Medianos y Humanos contra Orcos, Nazgul y Trolls, todo tal cual fue concebido para la trilogía cinematográfica. ¡Absolutamente sublime!

+20€ POR MÁS DE 20 €

Age of Empires III



+
- Impresionantes gráficos.
- Sistema de cartas muy logrado.
- Funciona correctamente en cualquier equipo.
- El gran equilibrio entre unidades.

–
- Controlarlo a la perfección lleva mucho tiempo.
- Es muy difícil mant ener los puestos avanzados.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 59,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,33
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Black & White 2



+
- Espectacular mezcla de simulación y estrategia en tiempo real.
- Tenemos libertad de acción para hacer lo que nos apetezca.
- Soberbio apartado gráfico.

–
- Problemas con los shader más antiguos de DirectX .
- Necesita un PC muy potente.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Alejandro Magno



+
- Muchas unidades en pantalla.
- Sencillo sistema de recursos.
- Las unidades se crean muy deprisa.

–
- Casi todas las batallas se ganan por número de soldados.
- La inteligencia de los enemigos es mejorable.

- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- + 12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,56
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Castle Strike

+
- Impresionantes asedios.
- 27 misiones disponibles.
- El modo multijugador es muy divertido.

–
- Construir un ejército contundente es tremendamente tedioso.
- La defensa de fortalezas es muy, muy sencilla.

- Data Becker
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,42
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Cossacks II



+
- Realismo muy conseguido.
- Buena combinación entre estrategia en tiempo real y por turnos.
- Unidades muy detalladas.

–
- Extrema dificultad para progresar, sobre todo al principio.
- Las batallas se pueden convertir en algo bastante tedioso.

- Planeta de Agostini
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,07
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media

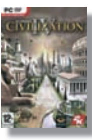
+
- Gráficos muy realistas.
- Muy buena ambientación.
- Idéntico a la película.
- Acción asegurada.

–
- Las razas están descompensadas.
- La inteligencia de los enemigos no es muy elevada.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 47

NOTA	9,02
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Civilization IV



+
- Por fin en 3D.
- Numerosos modos multijugador.
- Han aumentado espectacularmente el número de unidades.
- Buena banda sonora.

–
- Hace falta un gran equipo para jugar correctamente.
- Incompleto tutorial.

- Take 2
- Jug. Expertos
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,35
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Desperados 2 Cooper's Revenge



+
- Gran variedad de personajes.
- Dos tipos de perspectiva.
- Sensacional mezcolanza de estrategia y táctica.
- Ambientación Western total.

–
- Con la perspectiva en primera persona es mucho más fácil.
- Algunas situaciones se repiten en demasía y acaban aburriendo.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,73
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Empire Earth II



+
- La Historia a nuestro alcance.
- Muchas opciones diplomáticas.
- Sistema económico excepcional.
- Unidades muy detalladas.

–
- Las misiones son muy difíciles.
- Es imprescindible jugarse el tutorial antes de comenzar.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,99€
- + info. CHJ 50

NOTA	9,00
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Imperivm II



+
- Campañas intensas y largas.
- Recrea hechos históricos.
- Multitud de unidades diferentes.
- Ideal para iniciarse en el género.

–
- No permite resoluciones inferiores a 1024x768 pixels.
- Deja pocas opciones para el desarollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 34

NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Dragonshard



+
- Historia muy trabajada.
- Unidades bastante detalladas.
- La mezcla de estrategia y Rol.
- Dos lugares de acción, superficie y subsuelo.

–
- Cuesta mucho conseguir cristal.
- Los objetos que compramos son demasiado caros.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	7,66
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media II



+
- Poder disfrutar de batallas que no aparecen en las películas.
- Gráficamente es un delicia.
- Más acción que economía.
- Nos hará pensar de lo lindo.

–
- Conseguir puntos de combate es muy difícil.
- El tutorial es básico para entender la mecánica de recursos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma



+
- Tres nuevos ejércitos.
- Nuevos escenarios para explorar y conquistar como África y Egipto.

–
- Deja pocas opciones para el desarrollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Panzers II



+
- Impresionantes gráficos.
- La presentación del producto.
- Tres campañas distintas.
- Mucha acción y poca gestión.

–
- Algunas misiones son extremadamente difíciles.
- Comprar nuevos tanques resulta demasiado caro.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Rise & Fall La Caída de los Imperios



+
- Impresionante combinación de estrategia y acción.
- Controlar a los héroes durante las batallas es divertidísimo.
- Dos campañas disponibles.

–
- Cuando controlamos al héroe, la cámara a veces marea.
- Excesiva dependencia del héroe para vencer en las misiones.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 65

NOTA	9,11
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rise of Nation Rise of Legends



+
- El diseño de las tres civilizaciones es sensacional.
- Las imponentes ciudades.
- Contemplar las soberbias moles que ocupan la pantalla.
- La importancia de estar en territorio propio o del enemigo.

–
- Se necesita mucho tiempo para controlarlo perfectamente.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 54,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	8,50
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Patrician III Imperio de los Mares



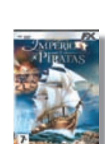
+
- Buen sistema económico.
- Completo manual y buena presentación.
- Excelente inteligencia artificial.

–
- Demasiados productos a manejar.
- Conquistar una ciudad por la fuerza es casi imposible.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 9,95€
- + info. CHJ 33

NOTA	8,06
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Port Royale 2



+
- Excepcional sistema económico.
- Interesantes batallas navales.
- Muchas ciudades disponibles.

–
- Crecer económicamente se torna muy complicado.
- Los piratas son unos pesados.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Rush for Berlin



+
- Cuatro campañas disponibles.
- Mucha acción y poca gestión de recursos.
- El diseño de los escenarios es espectacular.
- Las misiones son muy variadas.

–
- Las misiones son muy sencillas.
- Conseguir nuevas unidades resulta muy complicado.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 65

NOTA	8,24
PRECIO/CALIDAD	Bien

Star Wars El Imperio en Guerra



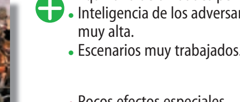
+
- Todas las unidades de la primera trilogía disponibles.
- Muchas opciones para controlar a los ejércitos.
- Es como jugarnos la película.
- Las dos facciones están compensadas, pese a ser muy distintas.

–
- Se necesita mucho tiempo para controlarlo perfectamente.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 61

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Praetorians



+
- Equilibrio de unidades perfecto.
- Inteligencia de los adversarios muy alta.
- Escenarios muy trabajados.

–
- Pocos efectos especiales.
- Argumento inconexo, se compone de misiones sueltas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 19,95€
- + info. CHJ 25

NOTA	8,67
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Soldiers Heroes of World War II



+
- Unidades muy detalladas.
- Sistema de recursos original.
- El universo Warhammer.

–
- Sólo una campaña disponible.
- Fases muy largas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44, 55

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ACCIÓN-AVENTURA

NUESTROS FAVORITOS
Por personajes

1. EL CÓDIGO DA VINCI



Controlar a Robert Langdon y ayudarle a desvelar el código Da Vinci está en nuestras manos. Si te apasionó la película seguro que lo disfrutarás.

2. FAHRENHEIT



Uno de los puntos fuertes de este título es la posibilidad de controlar al "presunto" asesino y a sus perseguidores. El misterio está servido... resuélvelo.

3. DREAMFALL



Esta sensacional aventura nos invita a controlar a tres personajes: Zoë, April y Kian, en el pasado, el presente y el futuro, para evitar una terrible conspiración.



+20€ POR MAS DE 20 €

Dreamfall



(+)
- Tres personajes seleccionables con sus correspondientes tramas.
- La ambientación de los mundos es fantástica.
- Muy sencillo de jugar.
- La historia es muy atrayente.

(−)
- Lineal en algunas ocasiones.
- Los combates son demasiado mecánicos y sin gracia.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 66

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

El Código Da Vinci



(+)
- La fidelidad que guarda con la "peli" y el libro de Dan Brown.
- Ambientado a la perfección.
- Los puzzles son variados y muy divertidos.
- Es bastante largo.

(−)
- Pese a que las escenas de acción están bien, se hacen repetitivas.
- Es excesivamente lineal.

- Take2
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,98
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Fahrenheit



(+)
- Vivir las dos caras de la moneda.
- Historia muy trabajada.
- Muchas acciones disponibles.
- Gran ambientación

(−)
- La libertad de movimientos no es tal porque el juego sigue siempre un guión preestablecido.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 54

NOTA	8,13
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Sid Meier's Pirates!



(+)
- Gran variedad de situaciones.
- Se nos permite elegir nuestro camino con total libertad.
- El ambiente es muy peliculero.

(−)
- Los combates son demasiado sencillos.
- La inteligencia de los barcos en los combates navales es mejorable.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 49,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

CSI Miami

(+)
- Trabajar codo con codo con los chicos de Miami.
- Igualita que la serie de TV.
- Nos hará pensar mucho.

(−)
- Sólo cinco misiones.
- Desarrollo demasiado lineal.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

NOTA	8,50
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Curse of Monkey Island

(+)
- El retorno de un gran clásico.
- apartado visual espectacular.
- Las conversaciones rebosan humor y chascarrillos.
- Los puzles son muy divertidos.

(−)
- Se le notan los años en detalles como el control.
- Pierde frescura con el tiempo.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 14,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,68
PRECIO/CALIDAD	Notable

SIMULACIÓN

NUESTROS FAVORITOS
Por despendole

1. LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS



Decenas de misiones que cumplir y todo el encanto de estos simpáticos personajes para pasarlo en grande. Y es que la noche tiene mil sorpresas y todas divertida.

2. LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS



Vive las juergas más salvajes de la Universidad, pero sin descuidar los estudios. Habrá tiempo para todo: bailar, ligotear, hacernos populares e incluso "empollar".

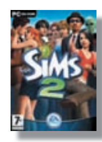
3. SINGLES 2 ¿TRES SON MULTITUD?



Si éramos pocos parió la abuela, o más bien nos entró la tentación en casa. Prepárate para relaciones a tres bandas con un gran elenco de personajes disponibles.

+20€ POR MÁS DE 20 €

Los Sims 2



(+)
- Gráficos muy realistas.
- Nuevos objetivos y aspiraciones para nuestros Sims.
- Muchísimas opciones disponibles.
- Completo editor de Sims.

(−)
- Los tiempos de carga son excesivos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 7 años
- 54,95€
- + info. CHJ 43

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Los Sims 2 Abren Negocios



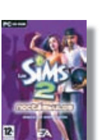
(+)
- Poder crear nuestro propio imperio mercantil.
- La posibilidad de contratar empleados.
- Más de 125 nuevos objetos disponibles.
- Muchos tipos de negocios disponibles.

(−)
- Los empleados no tienen paciencia.
- Empezar con el negocio es complicado, al principio todo son pérdidas.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Bien

Los Sims 2 Noctámbulos



(+)
- Vivir las noches más "toledanas".
- Bailar sin parar con nuestra cita hasta que salga el sol.
- Muchas acciones disponibles.

(−)
- Los tiempos de carga son excesivos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54

NOTA	8,62
PRECIO/CALIDAD	Bien

Los Sims 2 Universitarios



(+)
- Tres universidades bien distintas.
- Conseguir que nuestro Sim madure y se haga un adulto de provecho y con carrera.
- Muchas juergas universitarias

(−)
- Los tiempos de carga son excesivos.
- La estancia en la Universidad es excesivamente breve.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	9,18
PRECIO/CALIDAD	Bien

+20€ POR MENOS DE 20 €

Los Sims Deluxe Edition



(+)
- El juego original y su primera expansión.
- El editor nos permite crear nuestro propio Sims.
- Muchos objetos disponibles.
- El sistema de juego es sencillo pero divertido.

(−)
- Con el paso del tiempo acaba resultando algo monótono.

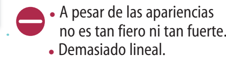
- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,99€
- +info. CHJ 53

NOTA	7,76
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Singles 2 ¿Tres son multitud?



(+)
- Las relaciones a tres bandas.
- Modo historia muy bueno.
- Elevado numero de personajes
- Muchas posibilidades disponibles.



(−)
- A pesar de las apariencias no es tan fiero ni tan fuerte.
- Demasiado lineal.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

LANZAMIENTOS DE PC: NOVEDADES A LA VENTA DESDE EL 1 DE AGOSTO HASTA EL 1 DE SEPTIEMBRE

Título	Distribuidora	Precio estimado
ACCIÓN		
Antkiller	Nobilis	19,95€
Chain of Command	Nobilis	19,95€
Devil May Cry 3 Special Edition	Ubi Soft	19,95€
Garfield 2	Proein	29,95€
Jaws Unleashed	THQ	29,95€
Just Cause	Proein	44,95€
Piratas del Caribe La Leyenda de Jack Sparrow	Ubi Soft	19,95€
AVENTURA		
Dreamfall	Friendware	44,95€
Keepsake	Nobilis	29,95€
Paradise	Friendware	44,95€



Título	Distribuidora	Precio estimado
DEPORTIVO		
Premier Manager 2006-2007	Virgin Play	19,95€
Sensible Soccer 2006	Proein	29,95€
ESTRATEGIA		
Cossacks 2 Battle for Europe	Proein	9,95€
Sid Meier's Civilization 4 Warlords	Take2	29,99€
Zoo Tycoon 2 African Adventure	Microsoft	19,95€
SIMULACIÓN		
Red Skies Over Europe	Nobilis	19,95€
VELOCIDAD		
Flatout 2	Proein	39,95€
Mafia Racing	Nobilis	19,95€

SERIES CLÁSICAS PARA PC

ACTIVISION (RE-ACTIVATE)	
Full Throttle	14,95€
Grim Fandango	14,95€
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	14,95€
Jedi Knight Jedi Academy	19,95€
Medieval Total War	19,95€
Medieval Total War Viking Invasion	19,95€
Spider-Man	19,95€
Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast	19,95€
The Curse of Monkey Island	14,95€
The Dig	14,95€
Vampire The Masquerade Redemption	19,95€
ELECTRONIC ARTS (CLASSIC)	
Battlefield Vietnam	19,95€
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims de Vacaciones	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims House Party	9,95€
Los Sims Primera Cita	9,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live 2005	19,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
ELECTRONIC ARTS (VALUE LINE)	
Battlefield 1942	9,95€
El Señor de los Anillos El Retorno del Rey	9,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Need for Speed Underground	9,95€
FX INTERACTIVE (FX PREMIUM)	
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma	9,95€
Patrician III El Imperio de los Mares	9,95€
Port Royale 2	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
PLANETA DE AGOSTINI (RED COLLECTION)	
Command & Conquer: Renegade	9,95€
Cossacks II Napoleonic Wars	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	9,95€
The Westerner	9,95€
Theme Park World	9,95€
PROEIN (BEST SELLERS)	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Perimeter	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
TAKE 2 (PRECIO ESPECIAL)	
GTA Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Kohan II King of War	19,99€
Mafia	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold Deluxe	19,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT (CODEGAME)	
Age of Empires (Gold Edition)	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Flight Simulator 3	9,95€
IL2 Sturmovik	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Prince of Persia + XIII	19,95€
Rainbow Six 3 Raven Shield	9,95€
Singles ¿En Tu Casa o en la Mía?	19,95€
Splinter Cell	9,95€
Brother in Arms Road to Hill 30	19,95€
VUG (BEST SELLER)	
Diablo II	14,95€
Diablo II Lord of Destruction	14,95€
ESDLA La Comunidad del Anillo	14,95€
Empire Earth II	19,99€
F.E.A.R	29,99€
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	14,95€
The Simpsons Hit and Run	14,95€
Warcraft III Reign of Chaos	14,95€

VELOCIDAD

NUESTROS FAVORITOS

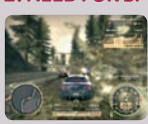
Por competiciones

1. TOCA RACE DRIVER 3



Las encontraremos por decenas en este juego, tremendamente variadas y plenas de emoción. Además, la conducción es prácticamente real.

2. NEED FOR SPEED MOST WANTED



Emocionantes carreras por las calles de la ciudad aderezadas con persecuciones policiales a "toda pastilla". Competir al límite es la verdadera salsa de este juego.

3. EVOLUTION GT



Podremos participar en las competiciones oficiales de la serie GT, donde cogeremos puntos de experiencia para convertirnos en el mejor piloto del momento.

+20€ POR MAS DE 20 €

Evolution GT



- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 63

+
- Incluye opciones jamás vistas.
- Muchas competiciones disponibles.
- 54 pistas y 34 coches.
- Antes de comenzar Gabriele Tarquini nos dará unas clases.

−
- La conducción no está muy ajustada.
- La sensación de velocidad es casi inexistente.

NOTA	7,40
PRECIO/CALIDAD	Bien

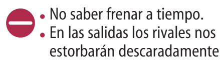
Moto Gp 3
Ultimate Racing Technology



- THQ
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,99€
- + info. CHJ 54

+
- La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Moto GP.
- Poder meter mano a la moto.
- Muchos circuitos disponibles.

−
- No saber frenar a tiempo.
- En las salidas los rivales nos estorbarán descaradamente.



NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Bien

TOCA Race Driver 3



- Proein
- Jug. Expertos
- + 12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 59

+
- 35 competiciones distintas.
- La conducción más real.
- Espectaculares circuitos y vehículos.
- Muchas opciones de configuración.

−
- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Es necesario un volante para disfrutarlo plenamente.

NOTA	8,69
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Colin McRae Rally 04



- Proein
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 36

+
- Nivel Gráfico muy alto.
- Conducción muy real.
- Se diferencia entre los distintos tipos de superficie.

−
- Con la vista interior es difícil progresar.

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

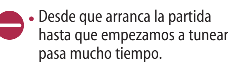
Need for Speed
Underground 2



- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info.CHJ 46,55

+
- Cientos de posibilidades para tunear nuestro bólido.
- Toda una ciudad a nuestra para correr a todo gas.
- Argumento bastante cuidado.

−
- Desde que arranca la partida hasta que empezamos a tunear pasa mucho tiempo.



NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Toca Race Driver 2



- Proein
- Jug. Expertos
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 39

+
- Gran número de competiciones.
- Conducción muy real.
- Cuenta con historia propia.
- Gran variedad de tipo de vehículos.

−
- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Si cometemos un fallo no podremos ganar ninguna carrera.

NOTA	8,63
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Need for Speed
Most Wanted



- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 58

+
- Las persecuciones policiales son muy emocionantes.
- Gráficamente es un delicia.
- Muchas opciones tuning.
- Gran cantidad de vehículos disponibles.

−
- Que nos coja la "poli".
- En las últimas pruebas las persecuciones duran demasiado.

NOTA	9,08
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

DEPORTIVOS

NUESTROS FAVORITOS

Por Gráficos

1. NBA LIVE 06



Magníficos diseños, tanto de jugadores como de estadios, para dotar de mayor espectacularidad a una de las competiciones deportivas más emocionantes, la NBA.

2. PRO EVOLUTION SOCCER 5



Sus fastuosos estadios, los movimientos maravillosamente recreados de los jugadores y cada detalle que hace grande un partido de fútbol son dignos de aplauso.

3. FIFA 06



Ver cómo se desenvuelven los jugadores sobre el césped y con qué exactitud recuerdan a sus modelos reales es una delicia. Fútbol grandioso y de fantasía en estado puro.

+20€ POR MAS DE 20 €

Copa Mundial de la FIFA 06

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 39,95€

+
- Nuevos modos de juego disponibles.
- Poder ganar el Mundial con la selección española.
- Toda la emoción del Mundial de fútbol.
- Nuevas secuencias entre las jugadas..

−
- Si tienes el «FIFA 06» no notarás ningún cambio.
- Gráficos clavados a los de «FIFA 06».

NOTA	--
PRECIO/CALIDAD	--

FIFA 06



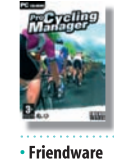
- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 56

+
- Sus 21 ligas oficiales.
- Partidos muy espectaculares.
- Exhibe un fútbol más realista.

−
- El mánager es bastante flojo.
- La diferencia entre los equipos no es demasiado notable.

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

PRO Cycling Manager



- Friendware
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54

+
- Gran base de datos con la mayoría de los ciclistas.
- 450 etapas disponibles.
- Manejar al equipo es sencillo, ganar no lo es tanto.

−
- Las dichosas "pájaras".
- Ganar una etapa es muy complicado.

NOTA	7,87
PRECIO/CALIDAD	Bien

-20€ POR MENOS DE 20 €

FIFA Football 2005



- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44

+
- Sencillo de jugar.
- Más de 350 equipos y 16 ligas internacionales.
- El control sin balón.

−
- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Para sacarle todo el rendimiento se requiere «Total Club Manager».

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

PC Fútbol 2006



- P. de Agostini
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 57

+
- Gran cantidad de opciones para no aburrirnos un instante.
- 63 ligas y 2.000 clubes disponibles.
- Configurar nuestras táctica como más nos guste.

−
- Todavía hay algunos fallos, como que se pare el partido por el lanzamiento de una falta.
- La música es demasiado repetitiva.

NOTA	6,80
PRECIO/CALIDAD	Notable

PRO Evolution Soccer 5



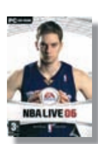
- Konami
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 9,95€
- + info. CHJ 56, 63

+
- Los movimientos de los jugadores son casi perfectos.
- Es muy divertido.
- Se ha solucionado el problema con la regla de la ley de la ventaja.

−
- Nos costará un triunfo controlar correctamente todo.
- Tanto menú de configuración del equipo puede marearnos.

NOTA	8,89
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

NBA Live 06



- Electronic Arts
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 45,95€
- + info. CHJ 57

+
- Gran cantidad de movimientos disponibles.
- Todas las franquicias NBA disponibles.
- El modo Dynasty es genial.

−
- Llevar a controlarlo perfectamente nos costará mucho tiempo.
- Se necesita un pad de control para jugar correctamente.

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

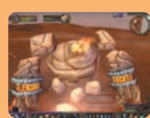
ROL

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Mayor Intensidad

1. WORLD OF WARCRAFT



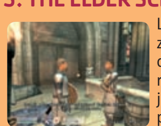
La gran cantidad de enemigos que encontramos en cada misión nos tendrán tremendamente ocupados. No nos concederán un segundo de tranquilidad.

2. TITAN QUEST



Resolver todas las misiones, recoger objetos y acabar con cientos de enemigos nos tendrá más que ocupados a lo largo de esta "titánica" gesta.

3. THE ELDER SCROLL IV OBLIVION



La gran cantidad de hechizos, habilidades y objetos que controlamos nos augurán un montón de horas de juego delante de la pantalla para sacarle todo su jugo.

Auto Assault



- Idea muy original.
- Rápido, divertido y requiere mucha habilidad.
- Muchas opciones de "tuneo".

- Se necesita tener un potente ordenador para activar todas las opciones gráficas.
- La fabricación de objetos es liosa.

- Friendware
- Jug. Expertos
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,32
PRECIO/CALIDAD	Deficiente

Guild Wars Factions



- Sin cuota mensual.
- 2 nuevas profesiones y un continente.
- Se potencia la rivalidad entre clanes.
- Totalmente traducido al castellano.

- Sólo podremos relacionamos con los jugadores en las ciudades y puestos.
- Tan sólo existe una raza, los humanos.

- Friendware
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	9,05
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Spellforce 2 Shadow Wars



- La mezcla de rol y estrategia está muy bien realizada.
- Número de héroes disponibles.
- Cada raza tiene sus ventajas y desventajas.

- El argumento flojea en ocasiones.
- A veces se limita la libertad del jugador.

- Nobilis
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	8,41
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Elder Scrolls IV Oblivion



- Libertad total de decisiones.
- Cientos de mazmorras y nueve ciudades que explorar.
- Decenas de enemigos diferentes.
- Argumento principal muy trabajado.

- Los menús no son muy cómodos.
- Algunos textos están mal traducidos.

- Take2
- Todo tipo de jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 62

NOTA	8,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Titan Quest



- Excepcional mezcla de rol y acción.
- Muchos objetos disponibles.
- El diseño de los enemigos y escenarios es espectacular.
- Ocho maestrías para configurar a nuestro personaje.

- Cada vez que lo reiniciamos los enemigos que hemos matado vuelven a aparecer.

- THQ
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 64

NOTA	8,42
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

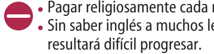
World of Warcraft



- Un vasto mundo por explorar.
- Curva de aprendizaje perfecta.
- Miles de objetos.
- Interactuar con miles de jugadores.

- Pagar religiosamente cada mes.
- Sin saber inglés a muchos les resultará difícil progresar.

- VUG
- Jug. Expertos
- +12 años
- 29,99€
- + info. CHJ 48



NOTA	9,25
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

City of Heroes



- Grandiosos escenarios.
- Muchas posibilidades para configurar a nuestro héroe.
- Todo un mundo a nuestro alcance.

- No es muy variado.
- La inteligencia artificial de los enemigos es algo deficiente.
- Los enemigos resultan

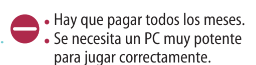
- Friendware
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	7,73
PRECIO/CALIDAD	Notable

EverQuest II



- Gran variedad de clases y razas.
- Ambientación muy conseguida.
- Gran número de objetos y zonas.
- Gráficamente muy logrado.



- Hay que pagar todos los meses.
- Se necesita un PC muy potente para jugar correctamente.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

NOTA	7,75
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

SpellForce
The Order of Dawn



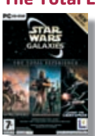
- Buena mezcla de estrategia y rol.
- Tiene muchísimos objetos.
- Argumento muy trabajado.
- Sencillo de jugar.

- Que no te guste alguno de los dos géneros.
- Bastante lineal.
- Tomar tantas decisiones de rol y construcción puede aburrir.

- Nobilis
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 34, 64

NOTA	7,97
PRECIO/CALIDAD	Notable

Star Wars Galaxies
The Total Experience



- Incluye el juego original y sus dos primeras expansiones.
- Todo el universo Star Wars en un mismo pack.
- Llegar a convertirnos en Jedi.
- Pilotar las naves es muy divertido.

- Tener que pagar cada mes.
- El sistema de juego puede llegar a cansar muy rápido.

- Activision
- Todo tipo de jug.
- +7 años
- 19,95€

NOTA	--
PRECIO/CALIDAD	--

Dungeon Siege



- Muchísima acción.
- Gran cantidad de armas y hechizos disponibles.
- Larga vida del juego.



- Puzzles bastante pobres.
- Llega a cansar si se juega muy seguido, sin tomarse recesos.
- Limitada variedad de situaciones.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 35

NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Sacred



- Seis héroes disponibles.
- El vasto y fantástico universo de Ancaria para explorar.
- Muchas "quest" disponibles.
- Cientos de objetos distintos

- Contar sólo con cinco accesos directos para las magias y golpes especiales.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 41

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars Caballeros De la Antigua República II



- Fiel y cuidada recreación del universo Star Wars.
- Muchos objetos disponibles.
- Llegar a convertirse en Jedi.
- Muy buen argumento.

- Tanta conversación puede llegar a ser agotadora.
- Elijas el bando que elijas el desarrollo resulta similar.

- Activision
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 34, 61

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Bard's Tale



- Mucho humor y risas.
- Elevado número de Quest disponibles y muy variadas.
- Los puzzles están bien pensados.

- Gráficamente, se han esmerado poco y deja mucho que desear.
- La cámara no da mucho juego.

- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

NOTA	7,36
PRECIO/CALIDAD	Notable

TELÉFONOS DE INFORMACIÓN

Distribuidora	Tel. de asistencia técnica	Tel. de información	Fax de información	Correo electrónico de asistencia técnica	Página web	Dirección
Activision	902 366 870	91 490 15 80	91 367 74 57	--	www.activision.com	Anabel Segura Nº 7 Planta 2ª Oficina C 28108 Alcobendas (Madrid)
Atari	91 747 03 15	91 329 42 35	91 329 21 00	info@es.atari.com	www.es.atari.com	Cañada Real de las Merinas, 3. Planta 5ª, Nudo Eisenhower, Edificio 4. 28024 Madrid
Data Becker	91 323 04 79	91 378 80 06	91 378 80 37	soporte@databecker.es	www.databecker.es	Pza. de Castilla, 3. Planta 12, E1. 28046 Madrid
Electronic Arts	902 234 111	91 343 64 00	91 343 64 02	soporte@ea.com	www.es.ea.com	Rivera del Loira 28 Planta Baja 28042 Madrid
Friendware	91 724 28 80	91 724 28 80	91 725 90 81	soporte@friendware.es	www.friendware.es	Francisco Remiro, 4. Edificio A. 28028 Madrid
FX Interactive	91 799 12 75	91 799 01 10	91 799 12 25	asistencia@fxplanet.com	www.fxplanet.com	Vía de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº7, 1#D2. 28224 Pozuelo de Alarcón
Konami	--	91 515 50 60/54	91 515 50 88	--	http://es.games.konami-europe.com	Calle Pintor Ribera 3 Bajo Izquierda CP 28016 Madrid
Lego España	91 417 59 64	91 417 58 71	91 417 61 82	--	www.lego.com (inglés)	Orense 34 6ª planta 28020 Madrid
Ludis Games	952 093 753	952 093 753	952 093 753	soporte@ludisgames.com	www.ludisgames.com	Calle Pacheco 3ª planta 3º-G 29011 Málaga
Micronet	91 761 23 93	91 761 23 60	91 761 23 61	sat@micronet.es	www.micronet.es	María Tubau, 4 6ª Planta 28050 Madrid
Microsoft España	902 197 198	91 391 90 00	91 390 90 01	--	www.microsoft.com/spain/juegos	Paseo del Club Deportivo 1, Centro Empresarial La Finca - Edificio 1 CP 28223 Pozuelo de Alarcón
Nintendo España	902 11 70 45	91 659 74 00	91 659 74 01	clubnin@nintendo.es	www.nintendo.es	Azalea, 1. Miniparcela 1, Edificio D, 1º. 28109 Alcobendas
Namco PR Iberia	--	91 873 24 15	91 873 24 15	namco@arsystel.com	www.namco.com (inglés)	Josefa Salvanes 4 Portal H 2º E Arganda del Rey 28500 Madrid
Nobilis	902 01 33 21	91 185 81 60	91 185 81 61	--	www.nobilis-iberica.com	Cañada Real de las Merinas, 17. Planta 4ª, Nudo Eisenhower, Edificio 5. 28024 Madrid
On Games	--	93 344 06 00	93 344 07 24	infoweb@planetadeagostini.es	www.planetadeagostini.es	Diagonal 662-664, 3ª Planta, Módulo D. CP 08034
Proein	91 406 29 64	91 406 29 40	91 367 88 98	--	www.proein.com	Hermanos García Noblejas Nº 37, Bloque C 2º Planta
Puntosoft Interactive	--	93 675 12 56	93 590 75 45	soporte@puntosoft.net	www.puntosoftinteractive.net	Muntaner,181 -pral. 1º 08036 Barcelona
SCEE (Sony)	902 10 21 02	91 377 71 00	91 377 71 24	--	es.scee.com	Pedro de Valdivia 10 28006 Madrid
Take2	91 636 39 25	91 636 39 20	91636 39 21	take2@take2espana.com	www.taketwo.es	Comunidad de Madrid 35-bis, 1ª Planta Oficina 25
TDK	91 748 29 40	91 748 29 40	91 747 23 15	gaplasasatcentral@maygap.com	www.satmaygap.com	Avenida de Ingenieros Conde de Torroja nº 24 28022
THQ	91 799 19 90	91 799 19 90	91 799 19 91	soporte@thq.com	www.thq-games.com/es	Avenida de Europa, Edificio 1, Oficina 1-b
Ubi Soft	902 11 78 03	91 640 46 00	91 640 46 10	servicio-tecnico@ubisoft.es	www.ubisoft.es	Parque Empresarial Alvia José Echegaray 8, Edificio 3 2ª Planta Oficina 12 28230 Las Rozas Madrid
Virgin Play	91 789 35 50	91 789 35 50	91 789 35 60	virgin@virgin.es	www.virginplay.es	Paseo de la Castellana, 9-11. 28046 Madrid
VUG (Vivendi Universal Games)	902 888 498	91 735 55 02	91 735 27 30	soporte@vup-mediainteractive.es	www.vup-interactive.es	Juan Hurtado de Mendoza 15. 28036 Madrid

Los más vendidos

Es esta sección se detallan los datos oficiales sobre los juegos que más éxito han cosechado para PC, teniendo en cuenta todas las ventas producidas en establecimientos de informática, juegos, hipermercados, grandes almacenes e internet.

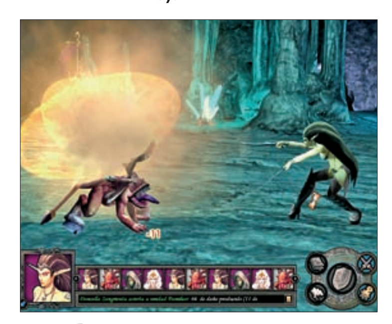
Datos elaborados por GFK para ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

RANKING DE JUEGOS PARA PC

Puesto por Unidades	Título	Género	Resultado Test	Distribuidor	Clasificación PEGI
1	Heroes of Might & Magic V (Codegame)	Estrategia	Notable	Ubi Soft	12+
2	Los Sims 2 Abren Negocios	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	12+
3	Los Sims 2 Decora tu Familia Accesorios	Simulación	--	Electronic Arts	12+
4	American Conquest Edición Oro (Premiun)	Estrategia	Notable	FX Interactive	12+
5	Titan Quest	Rol	Notable	THQ	12+
6	Los Sims 2	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	7+
7	Guild Wars Factions	Rol	Sobresaliente	Friendware	12+
8	Codename Panzers (Premiun)	Acción	Notable	FX Interactive	12+
9	World of Warcraft	Rol	Notable	VUG	12+
10	Los Sims Deluxe Edition (Classics)	Simulación	Notable	Electronic Arts	7+
11	Los Sims 2 Noctámbulos	Simulación	Notable	Electronic Arts	12+
12	Totally NeverWinter Nights	Rol	--	Atari	12+
13	CSI Las Tres Dimensiones del Asesinato	Aventura	--	Ubi Soft	16+
14	Los Sims Animales a Raudales (Classics)	Simulación	Notable	Electronic Arts	7+
15	Colin McRae Rally 4 (Premiun)	Velocidad	Notable	FX Interactive	7+

JUEGOS EN CONSOLAS

XBOX 360	XBOX	PSP
1. Prey	1. Spider-Man The Movie (Reactivate)	1. Cars
2. Moto GP 06	2. Forza Motorsport (Classics)	2. Formula One 2006
3. Table Tennis	3. Splinter Cell Chaos Theory	3. GTA Liberty City Stories
PLAYSTATION 2	**GAMECUBE**	**NINTENDO DS**
1. Cars	1. Cars	1. Brain Training
2. GTA Liberty City Stories	2. Medal of Honor European Assault	2. New Super Mario Bros
3. PRO Evolution Soccer 5 (Platinum)	3. Crash Tag Team Racing	3. NintenDogs Dalmata



1 HEROES OF MIGHT & MAGIC V (CODEGAME)

Ya son tres los meses que este título se sitúa en lo más alto de la lista de los más vendidos. Y es que no hay nada más divertido que adentrarse en un mundo de magia y espadas y liderar a nuestros ejércitos, por turnos, hasta conseguir hacernos con la totalidad de los pueblos.

Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº64



2 LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Medio año lleva en la lista más envidiada por los juegos de PC. Una expansión que ha gustado a todos y que no para de vender unidades tras sus escaparates y estanterías. ¿Alguien sabe cuándo terminará esta fiebre por «Los Sims 2»? Fácil de adivinar. Cuando Electronic Arts ponga a la venta «Los Sims 3».

Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº60



3 LOS SIMS 2 DECORA TU FAMILIA ACCESORIOS

Estos Sims no paran de sorprendernos. Además de expansiones y expansiones ahora nos ofrecen cientos de accesorios con este título que, a pesar de no ser un juego en sí, lleva ya tres meses entre los más vendidos. Por 14,95€ nuestros sims se pondrán la mar de "cucos" decorando su casa con nuevas ideas.



4 AMERICAN CONQUEST EDICIÓN ORO (PREMIUN)

Mucho tiempo ha pasado desde su lanzamiento, más o menos tres años, pero ha entrado "directito" a la lista de los más vendidos por obra y gracia de FX Interactive. Ya sabéis, ediciones revisadas, nuevos contenidos y una presentación de lujo con manuales detallados para no perdernos por sus pantallas.



5 TITAN QUEST

No podía ser de otra forma: uno de los mejores juegos de rol del momento alcanza la quinta posición en este ranking y, por su bien, esperemos que no sea la última vez. Y es que su sencillo manejo, el enorme mapa, los miles de enemigos y su gran ambientación le han convertido en el más digno sucesor de la todopoderosa saga «Diablo» de Blizzard.

Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº64

Datos de Julio de 2006 referentes a las ventas registradas en informática, hipermercados, grandes almacenes, especialistas en videojuegos, electrónica de consumo y e-tailers (comercios electrónicos).

¡AHÓRRATE 5 EUROS!

en cada uno de estos Juegos para PC











DESCUENTO





+




¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME CentroMAIL. C/ Virgilio, 9 (Ciudad de la Imagen). 28223 Pozuelo de Alarcón. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta el 30 de Septiembre de 2006.

Nombre . . . . Apellidos . . . .
Calle/Plaza. Número. . . . . Piso. . . . . . . Ciudad . . . .
Provincia . . . . C.Postal . . . . Teléfono . . . . NIF. . . . .
Fecha nacimiento . . . . Email . . . .

PRODUCTO Señala el juego que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR COMPUTER HOY JUEGOS	Código de barras
❍ **Prey**	49,95€	44,95€	
❍ **Rise & Fall La Caída de los Imperios**	49,95€	44,95€	
❍ **Guild Wars Factions**	44,95€	39,95€	
❍ **Total War: Eras**	59,95€	54,95€	
❍ **DreamFall**	44,95€	39,95€	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4€, Baleares 5€)

Los expertos responden

Si tenéis alguna duda especial sobre un juego, un lanzamiento, una compañía o un dispositivo de hardware, podéis acudir a esta tribuna y resolver vuestras dudas en un tiempo récord.

Cuanto más sofisticado es el hardware, más dudas provoca. Aunque de vez en cuando, algunos juegos salen al mercado con todo tipo de horrores y problemas. A continuación, vuestras dudas son contestadas por los expertos.

ONIMUSHA 3 VA RALENTIZADO

Me he comprado «Onimusha 3» de PC y estoy desesperado porque al jugarlo va a tirones y mi ordenador pasa los requisitos que pide la caja. He ido a la tienda donde lo compré pero me dicen que el problema es mío porque si se ha instalado bien el disco es que no está defectuoso. ¿Podéis ayudarme? Gracias.

Félix Cantero (vía e-mail)

No te procupes porque no es un problema de tu ordenador. «Onimusha 3» ha salido a la venta con un error gordo y es que se ralentiza incomprensiblemente. La compañía distribuidora detectó el problema (tarde, pero lo detectó) y ha lanzado una nueva edición con el "bug" corregido. Nuestra recomendación es que llames a los teléfonos de atención al cliente de la compañía y les pidas que te manden un nuevo ejemplar sin ese problema. Así podrás tener para siempre tu copia original de «Onimusha 3» perfectamente operativa para cuando en un futuro, quieras volver a disfrutar de sus espadazos.



«Onimusha 3» salió al mercado con un error de bulto: el juego va a tirones que hacen imposible jugar con él y es necesario aplicar un parche.

UN ORDENADOR PARA JUGAR

¿Me podéis decir cómo sería exactamente un ordenador bueno para jugar sin sobrepasar los 1.000 euros? Decidme exactamente el modelo de cada elemento de hardware para no tener ninguna duda. También quisiera saber con qué tarjeta gráfica podría mejorar mi ordenador, que tiene una nVidia GeForce 4 MX, me gustaría que la tarjeta no superara los 150 euros y que fuera AGP porque mi placa base no acepta PCI Express y la quiero mejorar para jugar a «La Batalla por la Tierra Media».

Carlos Polo (vía e-mail)

Si estás pensando en comprarte un ordenador y no quieres gastarte más de 1.000 euros, lo primero que debes saber es si quieres invertirlo todo en una unidad central o quieres adquirir también un monitor. Si quieres un equipo completo (unidad central+monitor), puedes comprar configuraciones bastante avanzadas por ese precio: Pentium D 915 2,80 GHz (2 MB L2 Caché, 800 MHz FSB), Windows XP Media Center Edition 2005, pantalla plana 20", disco duro de 250 GB SATA, tarjeta gráfica ATI Radeon X600 (PCI Express) con 256 MB HyperMemory, grabador DVD+/-RW 16x máx. y 1 GB de memoria.

Sobre el cambio de tu tarjeta gráfica, el problema que tienes es la necesidad de que sea AGP. En el número 64 de COMPUTER HOY JUEGOS analizamos cuatro modelos. Uno de ellos, Sapphire Radeon X800 256 MB, cuesta 149 euros y quedaba en el primer lugar del Test de la Comparativa. Es una buena opción mientras te piensas cambiar de placa o de ordenador con puerto de conexión PCI Express.

Computer Cabreos

A vueltas con Internet: ¿dónde están mis 6 MB?

Hace un par de meses que cambié mi conexión a Internet y me fui de Telefónica a otro proveedor que me prometía seis veces más velocidad. Así, pasaba de 1 a 6 Mbps y me evitaba algunas cuotas fijas que tenía que pagar a mi anterior operador. El caso es que llevo todo el verano navegando, bajándome cosas y haciendo mil diabluras con la conexión pero NUNCA he conseguido alcanzar los 6 Mbps de velocidad. Como mucho llego a los 4 Mbps pero poquito más, que son unos 440 Kbps.

Como es lógico estoy indignado y me siento bastante engañado porque he llamado a la compañía y me dicen que es normal lo que me ocurre y, aquí está la clave del "engaño", me dicen que he contratado una conexión de HASTA 6 Mbps (el caso es que he leído el contrato y, efectivamente, pone lo que me dicen). Es decir, que el pico máximo puede llegar hasta ahí, pero no me garantizan que el 100% del tiempo vaya a esa velocidad. En mi caso, desde luego, el porcentaje de veces que ha ido a 6 Mbps es de 0%. ¿Qué puedo hacer para obligarles a que me pongan los 6 Mbps como velocidad constante de mi conexión? Gracias.

Arturo Pérez Albero (vía e-mail)



Las compañías ofrecen velocidades de vértigo pero, ¿realmente cumplen sus promesas?

Hacer, hacer... nada, porque usted mismo nos reconoce que en las condiciones del contrato que tiene firmadas con su proveedor de Internet, está contemplado que ha contratado una velocidad de "HASTA 6 Mbps". Lo que debe servirle es para que en futuras promociones con otras compañías (que ofrecen hasta 20 Mbps) lea la letra pequeña y no deje ninguna duda por resolver, preguntando cuanto sea necesario antes de firmar ningún compromiso: tiempo máximo de instalación del servicio, tiempo máximo que estaremos sin Internet entre la baja en la antigua compañía y la nueva, qué velocidad mínima tendrá la conexión, si van a instalarnos un router o un módem, si la IP va a ser fija o dinámica, etc. En estos temas de Internet hay que andarse con mil ojos.

Cartas a la redacción

Este es el espacio reservado para que nos preguntéis las dudas sobre la revista, para las veces en las que algo no queda claro.

Dudas sobre las expansiones

Viendo vuestra revista he visto algunas veces unas cosas que no he entendido bien, sobre todo cuando escribís de las expansiones. En la tabla de Test ponéis lo que ocupan en el PC tras instalarlo y no sé si esa cifra quiere decir que es junto con el juego original o sólo la expansión. Además, no entiendo que si una expansión tiene menos puntos en el apartado de Precio/calidad al final gane otro juego que tiene peor valoración. ¿Por qué no ganan nunca las expansiones?

Istán Cordero (vía e-mail)

A la primera pregunta, decirte que indicamos solamente los megas que ocupa la expansión, sin juego original. Sobre la segunda, efectivamente, nunca las expansiones ganan en el apartado Precio/calidad ya que creemos que, al necesitar de un juego original para funcionar, no pueden tener la misma consideración que un título completo. Además, sería artificial otorgarle este premio a una expansión, ya que por su naturaleza siempre tienen la ventaja del precio, que no suele superar los 20 euros en la mayoría de los casos. Si algún día dejáramos a las expansiones optar a ese galardón, sería tras un replanteamiento completo de los cálculos de Precio/calidad.



Tecnología	1%	[illegible]	10,00
Sonido	7%		6,71
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Convincentes	7,00
Jugabilidad	30%		7,19
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	1%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	2%		3,00
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 197 198	6,00
Ayuda en Internet	1%	No tiene (www.microsoft.com/spain/juegos)	0,00
INSTALACIÓN	5%		10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (326,1 Megabytes)	10,00
[illegible] en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%	Suficiente (C.D.G.I.)	5,00
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	10,8%	Funciona con las 24 tarjetas	10,00
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	10,8%	Más información en Pág. 76	9,82
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	4%		8,75
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución profundidad de color	1%	Sí/No	5,00

CARTAS A LOS EXPERTOS

Envíanos tus dudas a COMPUTER HOY JUEGOS:
Los Expertos Responden – C/ Los Vascos, 17 – 28040 Madrid
Correo electrónico: expertos.chjuegos@axelspringer.es
La revista se reserva el derecho a resumir los mensajes por cuestión de espacio.

Ponte al día

Si tienes algún problema de compatibilidad con un título concreto y crees que las cosas deberían ir mejor de como van, tal vez la solución la tengas en alguna de las actualizaciones que este mes te proponemos. Y es que una puesta al día es siempre la mejor solución para que nuestro PC nos permita jugar sin problemas.

TARJETAS DE VÍDEO

1. **AOpen Serie 6000** • Ver. R76.44 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (24,6 MB) ftp://asftp.aopen.com.tw/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7644.exe
2. **AOpen Serie 7800** • Ver. R77.77 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (26,1 MB) ftp://ftp.aopen.de/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7777.exe
3. **ASUS Serie ATI** • Ver. 8.252 para Windows 2000 y XP • 1 de Junio de 2006 (100,2 MB) ftp://dlsvr02.asus.com/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/ati8252_w2kxp64.zip
4. NUEVO **ASUS Serie nVidia** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 11 de Julio de 2006 (68,61 MB) ftp://dlsvr01.asus.com/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv9131_w2kxp.zip
5. NUEVO **ATI Catalyst** • Ver. 6.8 para Windows 2000 / XP • 18 de Agosto de 2006 (12,4 MB) https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-8_xp-2k_dd_35179.exe
6. NUEVO **ATI Catalyst Control Center** • Ver. 6.8 para Windows 2000 y XP • 18 de Agosto de 2006 (15,9 MB) https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-8_ccc_es_35179.exe
7. NUEVO **Galaxy Serie nVidia** • Ver. 91.45 para Windows 2000 y XP • 18 de Agosto de 2006 (60,8 MB) http://www.szgalaxy.com/serve/download/91.45_forceware_winxp2k_international.zip
8. **MSI Serie nVidia GeForce 7 Series** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 16 de Junio de 2006 (61,3 MB) http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIA_91.31Win2K_XP.zip
9. **MSI Serie nVidia GeForce 6 Series** • Ver. 84.66 para Windows 2000 y XP • 18 de Mayo de 2006 (55,1 MB) http://us1.msi.com.tw/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIA_84.66_7300GT_beta.zip
10. **MSI Serie Radeon AGP** • Ver. 8.17 para Windows 2000/XP y WinXP 64-bit • 30 de Septiembre de 2005 (63,81 MB) http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATIv8.17_XP2K.zip
11. **MSI Serie Radeon PCI-E** • Ver. 8.261 para Windows 2000 y XP • 16 de Junio de 2006 (74,2 MB) http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATI_8.261.zip
12. **Nvidia ForceWare** • Ver. 81.98 para Windows 95 / 98 / Me • 21 de Diciembre de 2005 (19,3 MB) ftp://download.nvidia.com/Windows/81.98/81.98_forceware_win9x_international.exe
13. **Nvidia ForceWare** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 23 de Junio de 2006 (60,8 MB) http://download.nvidia.com/Windows/91.31/91.31_winxp2kmce_international_whql.exe

TARJETAS DE SONIDO

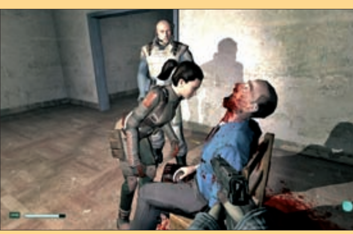
1. **Hercules GameSurround Muse Pocket LT** • Ver. VC022 para Windows 98SE / ME / 2000 y XP • 20 de Octubre de 2005 (4,7 MB) ftp://ftp.guillemot.com/sound/exe/MUSEPCKT/GMPLTC022.exe
2. **Sound Blaster Serie Audigy 2 / 4** • Ver. 2.08.0004 para Windows 2000 y XP • 24 de Enero de 2006 (34,26 MB) http://files2.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/9056/0xFDDCD16C/SBAX_WEBUP_LB_2_08_0004.exe
3. **Sound Blaster Serie X-Fi** • Ver. 2.09.0001 para Windows XP SP2 • 3 de Julio de 2006 (41,9 MB) http://files2.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/9363/0x90EB4840/SBXF_PCDRV_LB_2_09_0001.exe
4. NUEVO **Realtek RTL8139(A/B/C/D/8130)/810X PCI series** • Ver. 649 para Windows XP • 22 de Agosto de 2006 (4,8 MB) ftp://61.56.86.122/cn/nic/rtl8139abcd8130810xpciseries/rtlsetup-rtlnic(649)(0821).zip
5. **Realtek AC97 Para placas base VIA** • Ver. 6.60b para Windows 95 / 98 / 98SE / ME / 2000 y XP • 31 de Mayo de 2006 (6,22 MB) http://drivers.viaarena.com/vinyl_audiocodec_v660b.zip
6. **TerraTec Aureon 7.1 Universe** • Ver. 5.14.03.21 para Windows 2000 y XP • 7 de Noviembre de 2003 (7,68 MB) ftp://ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1 Universe/Update/Aureon7.1Universe_App_Drv_5.14.03.21.exe
7. **SIS 7012 Audio Driver** • Ver. 1.12d para todas las versiones de Windows • 9 de Junio de 2005 (3,66 MB) http://driver3.sis.com/audio/7012/a12112d.zip

OTRAS ACTUALIZACIONES

1. **.NET Framework** • Paquete redistribuible Ver. 1.1 para todas las versiones de Windows • 22 de Mayo de 2003 (23,1 MB) http://www.microsoft.com/downloads/Search.aspx?displaylang=es
2. NUEVO **DirectX** • Ver. DX para todas las versiones de Windows 2000 / XP • 8 de Agosto de 2006 (52,7 MB) http://www.microsoft.com/directx (Es necesario validar la copia de Windows)
3. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 10 para Windows XP • Septiembre de 2004 (11,37 MB) http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/player/download
4. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 11 Beta para Windows XP y Vista • Junio de 2006 (22,8 MB) http://download.microsoft.com/download/f/c/4/fc41412d-c370-44e5-bac7-dcb04fa1cdab/wmp11-windowsxp-x86-es-es.exe

COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar que, tras su publicación, los archivos cambien de ubicación o tamaño.

ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES • JUEGOS DE PC



La versión 1.07 de «F.E.A.R.» resuelve varios problemas y mejora el rendimiento de juego.



Con este parche se añaden mapas multijugador para «Ghost Recon Advanced Warfighter».

1. NUEVO **Age of Empires III** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.07 • (17.6 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/ageofempires3/aoe3-108-spanish.exe
2. **Bet on Soldier** • Nobilis • Actualiza a la versión 1.02 • (22,1 MB). http://82.194.70.139/~nobilis/download/parches/Patch 1.3 BOS.rar
3. **Blazing Angels Squadrons of WWII** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.02 • (57,4 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/blazingangels/blazing_angels_pc_patch.exe
4. **Brothers in Arms Earned in Blood** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.03 • (17,3 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/brothersinarms2/bia_eib_retail_1.03_es.exe
5. **Cossacks II Napoleonic Wars** • Proein • Actualiza a la versión 1.2 • (37,4 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/cossacks2/c2_patch_v1_2.exe.html
6. **Crashday** • Atari • Actualiza a la versión 1.1 • (14,2 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/crashday/crashday_patch.zip
7. **Desperados 2 Cooper's Revenge** • Atari • Actualiza a la versión 1.01 • (36,1 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/desperados2/desperados2_update_v101.zip.html
8. NUEVO **ESDLA La Batalla por la Tierra Media II** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.04 • (25,6 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/lotrbattlemiddle2/lotrbfme2-65540-spanish.exe.html
9. NUEVO **F.E.A.R.** • VUG • Actualiza a la versión 1.07 • (290,3 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/fear/fear_update_en_100-106_107.exe
10. NUEVO **Ghost Recon Advanced Warfighter** • Ubi Soft • Nuevos mapas multijugador • (239,9 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/ghostrecon3/graw_1.21_mp_map_pack_2.exe
11. **GT Legends • Atari** • Actualiza a la versión 1.1.0.0 • (60,8 MB). http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/gtlegends/gtl_update_1.1.0.0.zip
12. NUEVO **Heroes of Might and Magic V** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.02 • (48,6 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/heroesmightmagic5/heroes_might_magic_5_1.02_eu_sp_it.exe
13. **Hitman Blood Money** • Proein • Actualiza a la versión 1.02 • (10,2 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/hitman4/hitmanbloodmoneypatch12_spa.zip.html
14. **Imperial Glory** • Proein • Actualiza a la versión 1.1 • (4,38 MB). http://3dgamers.iinet.net.au/pub/3dgamers/games/imperialglory/ig_patch_v11.zip
15. **Juiced** • THQ • Actualiza a la versión 1.1• (55,1 MB). http://3dgamers.intelenet.net/pub/3dgamers/games/juiced/juicedpccdromdv.exe
16. **Los Sims 2 Noctámbulos**• Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2.0.335• (16,9 MB). http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/thesims2nl/sims2ep2_patch.exe
17. **Los Sims 2 Universitarios** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.1.284 • (20,1 MB). http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/thesims2uni/sims2ep1_patch.exe
18. **Medal of Honor Pacific Assault**• Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2 • (134,5 MB). http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/medalofhonor2/mohpa_1_0_to_1_2.exe
19. **Onimusha 3** • Ubi Soft• Mejora notablemente el rendimiento • (9,4 MB). http://ubi.com/ES/Downloads/Info.aspx?dlId=1557
20. NUEVO **Perimeter** • Proein • Actualiza a la versión 1.01 • (16,6 MB). ftp://downloads.codemasters.com/Upgrade/perimeter__update_1.01.zip
21. **Quake 4** • Activision• Actualiza a la versión 1.2 • (124,9 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/quake4/quake4_1.2_full.exe
22. NUEVO **Rise and Fall Civilizations at War** • Virgin Play • Actualiza la versión 1.14 • (31,9 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/risenfall/rnf_uk_spa1p14.exe
23. **Söldner Secret Wars** • Nobilis • Actualiza a la versión v33671 • (5,5 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/soeldner/soldner_incrupd_33671.exe
24. **SpellForce 2 Shadow Wars** • Nobilis • Actualiza a la versión 1.02 • (29,5 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/spellforce2/spellforce2_update_v102.exe.html
25. **Stubbs the Zombie**• THQ • Actualiza a la versión 5.24 • (6.7 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/stubbszombie/stubbspcenglishfrench102.zip
26. **Star Wars El Imperio en Guerra** • Activision • Actualiza a la versión 1.4 • (22,7 MB). http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/swempireatwar/eawupdate1_4.exe
27. **Star Wars Republic Commando** • Activision • Actualiza a la versión 1.0 • (2,09 MB). ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/RepComm1_00.exe
28. **Titan Quest** • THQ • Actualiza a la versión 1.2 • (5,2 MB). http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/titanquest/patchstandalone_101_to_108.exe.html
29. NUEVO **Trainz Railroad Simulator 2006** • Friendware • Actualiza a la versión 3118 • (174,8 MB). ftp://3dgr130:sdf4d533@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/trainz2k6/trs2006_es_3007-3118.exe
30. NUEVO **World of Warcraft** • VUG • Actualiza a la versión 1.12.0.5595 • (16,3 MB). http://www.3dgamers.com/

NUESTRO DICCIONARIO

De la A a la Z

No hay nada como la tranquilidad que da saber en todo momento a qué nos referimos con cada palabra en COMPUTER HOY JUEGOS.

Aunque no es el estilo de la revista hacer del lenguaje un impedimento para la lectura, siempre aparecerán términos que precisan de una breve explicación. Aquí tenéis todos aquellos que en este número hemos seleccionado por su especial importancia.



A3D (AUREAL3D) Sistema estándar de sonido 3D desarrollado por la compañía Aureal Semiconductor Inc para sus tarjetas de sonido.

ADSL Línea Digital Asimétrica de Abonado. Tecnología para el envío y recepción de información digital a través de la línea telefónica convencional.

ADSL2+ Nueva definición de la tecnología ADSL que permite velocidades de transferencia de hasta 20 megabits por segundo a través del cable de cobre de las líneas telefónicas convencionales.

API Interfaz de Programación para Aplicaciones. Definición de rutinas de programación sobre las que un equipo de desarrolladores puede crear aplicaciones tales como juegos.

ASIO Protocolo multiplataforma de transferencia de sonido que posibilita el aceso del software a las funciones multicanal de la tarjeta de sonido.

BIT Es la unidad de información mínima de un PC. Su valor puede ser 0 ó 1.

BYTE Ocho bits. Ver definición de Bit.

CD Disco Compacto. Es el medio removible de almacenamiento masivo más utilizado. Cuenta con un diámetro de 12 centímetros y es capaz de almacenar hasta 700 MB de información.

CPU O PROCESADOR El cerebro del ordenador. Es un circuito integrado que concentra la mayor parte de la capacidad de cálculo del ordenador.

DB (DECIBELIO) Se trata de la magnitud más común para medir el volumen del sonido.

DIRECTMUSIC Y DIRECTSOUND Conjunto de rutinas de audio que sirve de estándar para recrear ambientes de sonido en juegos y que, además, está integrado en DirectX.

DIRECTX Interfaz entre el sistema operativo y el hardware orientado a juegos y multimedia (tarjeta gráfica, de sonido, joystick, etc.). DirectX dicta el modo en que se debe establecer dicha comunicación, emulando por software aquellas funciones que el hardware no es capaz de llevar a cabo.

DOLBY DIGITAL Sistema de codificación de audio empleado originalmente en el cine y que ha sido desarrollado por Dolby Laboratories. Suele emplearse también en películas en formato DVD, aunque su uso es cada vez menor, toda vez que ha sido sustituido por estándares como Dolby Digital.

DRIVER O CONTROLADOR Hace que el sistema pueda detectar y soportar un determinado dispositivo hardware.

DVD (Digital Versatile Disc). El significado de las siglas DVD indica que el formato es un Disco Digital Versátil, aunque originalmente fueron Disco de Vídeo Digital. Por tanto, cabe diferenciar cuando se trata de un DVD cuyo contenido es vídeo (DVD-Vídeo).

DVI Interfaz de Vídeo Digital. Se trata de un sistema de conexión totalmente digital que se emplea casi exclusivamente para conectar la tarjeta gráfica a una pantalla digital plana.

EAX Sistema estándar de audio 3D para juegos desarrollado por la compañía Creative Labs para sus propias tarjetas de sonido.

FIREWIRE Ver SB1394

GB O GBYTE (GIGABYTE) 1024 Mbytes (consultar Mbyte)

GDDR3 Tipo de memoria de alta velocidad utilizada actualmente en las tarjetas gráficas de última generación.

GHZ O GIGAHERCIO Un millón de Hercios.

GPU O PROCESADOR GRÁFICO Es el chip que controla todos los procesos de cálculo de geometría de escenas 3D, 2D y gráficos. Está integrado en la tarjeta de vídeo.

HDMI Interfaz Multimedia de Alta Definición. Hace posible la transmisión de vídeo estándar, mejorado o de alta definición, así como audio digital multicanal a través de un único cable.

HERCIO (HZ) Medida de frecuencia muy utilizada en informática y otros campos para especificar velocidades.

KB O KBYTE (KILOBYTE) 1024 Bytes (consultar Byte)

KILO HERCIO (KHZ) Mil hercios (consultar Hercio).

LCD Pantalla de Cristal Líquido. Tecnología para la fabricación de pantallas de escaso grosor y ligero peso. Por este motivo, se utiliza en equipos portátiles y PDA, aunque por su calidad cada vez más dispositivos, como televisiones, incorporan esta tecnología.

MB O MBYTE (MEGABYTE) 1024 KBytes (consultar KByte).

MB O MBIT (MEGABIT) 1024 Bits (consultar Bit)

MBPS Megabits por segundo.

MEGA HERCIO (MHZ) Un millón de Hercios (consultar Hercio).

MIDI (ENTRADA / SALIDA) También llamado puerto del joystick. Es un conector situado en la parte trasera del PC, y a menudo en una tarjeta de sonido, que permite la conexión de periféricos para juegos y dispositivos musicales MIDI.

MP3 Formato de archivo de compresión empleado para el almacenamiento y reproducción de sonido y música.

OPENAL Sofware que contiene una librería de rutinas y programas cuya función es reproducir sonido 3D. Sirve de estándar compatible con la mayoría de juegos y hardware de sonido actuales.

PCI Tipo de puerto o bus, algo anticuado pero presente aún en los PC, destinado a la conexión de componentes como módems o tarjetas de sonido. El puerto PCI funciona a una frecuencia máxima de 33 Mhz y tiene una tasa de transferencia máxima de 132 Megabytes por segundo.

PCI EXPRESS Nueva definición del estándar PCI con el que se logra doblar la velocidad de los puertos AGP 8X.

PÍXEL Unidad básica de color en una imagen. Un punto individual en la pantalla. El color de un píxel es la combinación de estos tres colores básicos: rojo, verde y azul.

SB1394 Puerto de entrada/salida de datos digitales al que podemos conectar, por ejemplo, cámaras de vídeo DV.

SENSAURA Estándar de sonido posicional desarrollado por la empresa Sensaura.

TFT Tipo de pantalla LCD. Son las pantallas planas que mejor calidad de imagen ofrecen en la actualidad (tras las de plasma). Se conocen también como pantallas de matriz activa.

USB Puerto Serie Universal para la conexión de periféricos diversos, desde ratones hasta dispositivos para juegos. En su especificación 2.0, es el puerto de conexión externo más rápido de que dispone un PC hoy día.

VGA Estándar de vídeo utilizado para la conexión de monitores CRT y pantallas TFT a la tarjeta gráfica.

DIRECCIONES DE INTERNET

1. www.dmc3.co.uk/home.htm
2. www.enterthematrixgame.com/es
3. http://pirates.bethsoft.com (inglés)
4. www.codemasters.com/perimeter
5. http://es.flatoutgame.com
6. www.justcausegame.com
7. www.whatisfear.com/es
8. www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2
9. www.dreamfall.com
10. www.portalmix.com/lossims/juegos/mascotas
11. www.testdriveunlimited.com
12. www.sidsrailroads.com (inglés)
13. www.bfes.ea.com
14. www.wow.europe.com
15. www.lucasarts.com/games/swempireatwar (inglés)
16. http://godsandheroes.station.sony.com (inglés)
17. www.es.atari.com
18. www.jointtaskforce.com (inglés)
19. www.scarfacegame.com (inglés)
20. www.es.ea.com/games/9076
21. http://es.codemasters.com
22. www.es.ea.com
23. www.kaneandlynchdeadmen.com
24. www.caesariv.com
25. www.civ4-eljuego.com
26. www.cossacks2.de
27. www.theshiponline.com (inglés)
28. www.sapphiretech.com/ss
29. www.benq.es
30. www.pny-europe.com (inglés)
31. http://es.asus.com
32. www.sweex.com
33. www.intel.es
34. www.netgear.es

Cómo instalar los juegos

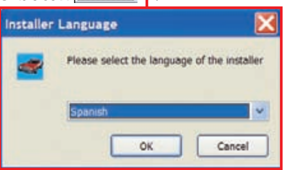
Este mes os regalamos con la revista dos excelentes juegos, «Starsky & Hutch», inspirado en la famosa serie de televisión de los 70, y «Earth 2150», estrategia futurista en tiempo real.

Starsky & Hutch

Dos de los detectives que más guerra dieron en la televisión durante los años setenta vuelven a ponerse a los mandos de su bólido para resolver casos y atrapar a todo aquel que ose saltarse el límite de la ley. Ellos son la ley.

Instalación

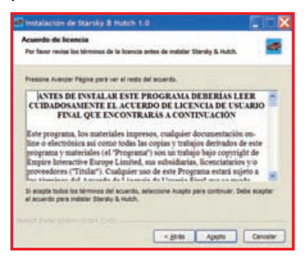
1 Una vez hayamos introducido el CD-ROM en el ordenador, el sistema nos preguntará por el idioma con el que deseamos hacer todo el proceso de instalación. Seleccionamos el español y, a continuación, pinchamos sobre el botón OK.



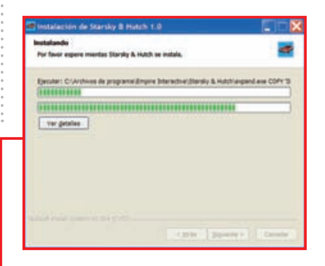


2 El sistema nos da la bienvenida al proceso de instalación. Para continuar pulsamos en Siguiente >.

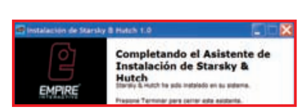
3 Aparece la licencia de uso y damos nuestra conformidad pinchando en Aceptar.

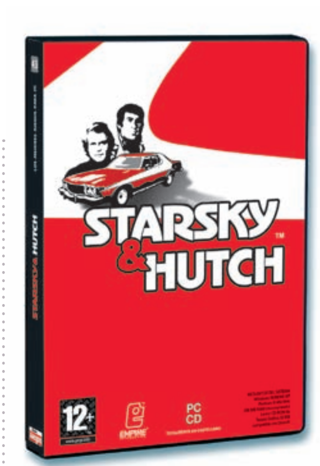


4 El juego por defecto se instalará en la siguiente ruta C:\Archivos de programa\Empire Interactive\Starsky & Hutch. Si deseamos modificarla, debemos pinchar en Examinar... Solventada esta cuestión, pulsamos en Instalar.



5 Por espacio de unos minutos se procederá al copiado de los archivos del programa al disco duro. Al terminar, podremos dar por concluido el proceso de instalación. Simplemente, habrá que pinchar en Finalizar.





6 Para lanzar el juego pulsamos Inicio, Programas, Empire Interactive, Starsky & Hutch.

REQUISITOS MÍNIMOS

SO: WINDOWS 95/98/ME/XP
CPU: PENTIUM III 450 MHZ
RAM: 256 MB RAM
GRÁFICA: 32 MB COMPATIBLE DIRECTX

Earth 2150 Escape from the Blue Planet

El siglo XXII ya ha llegado a las pantallas de tu ordenador gracias a este título de estrategia en tiempo real que te permitirá averiguar cómo será la acción bélica del futuro provisto de la tecnología que un día verás en el mundo real.

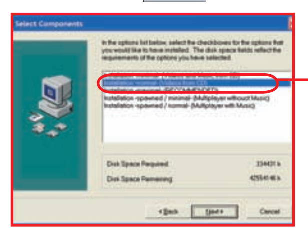
Instalación

1 Una vez introducido el CD-ROM en el ordenador, el sistema muestra una pantalla con diversas opciones. Para dar comienzo al proceso de instalación, pincharemos en el botón Install Earth 2150.



2 El sistema nos da la bienvenida al proceso de instalación. Continuamos pulsando en Next >.

3 El juego se instala por defecto en la ruta C:\...\TopWare\Earth 2150. Si deseamos modificarla y establecer otra haremos clic en Browse. Zanjada la cuestión, pulsaremos sobre el botón Next >.



4 A continuación , nos tocará elegir el tipo de instalación a realizar, ya sea completa o parcial, lo que implica más o menos elementos copiados en el disco duro. Seleccionamos la deseada y pulsamos Next >.

5 Escogemos el grupo de programas del menú de Inicio y pinchamos en Next >.

6 Entonces, el sistema nos indicará que está preparado para comenzar la copia de archivos. El proceso dará comienzo en cuanto pinchemos en Next >.

7 Durante unos instantes se copiarán los archivos al disco duro. Al terminar, el sistema nos pide un nombre de usuario. Una vez introducido, pulsamos en Ok. Para finalizar la instalación pinchamos en Finish.

8 Si deseamos lanzar el juego en sucesivas ocasiones debemos pulsar en Inicio, Programas, TopWare, Earth 2150.



REQUISITOS MÍNIMOS

SO: WINDOWS 95/98/ME/XP
CPU: PENTIUM II 400 MHZ
RAM: 64 MB
GRÁFICA: COMPATIBLE DIRECTX

SERVICIO DE ATENCIÓN TÉCNICA

Para resolver cualquier problema relacionado con el CD podéis contactar con nuestro SAT por e-mail: **sat.chjuegos@axelspringer.es**, o por correo a: Redacción COMPUTER HOY JUEGOS C/ Los Vascos, 17 -28040 Madrid

Preguntas frecuentes

STARSKY & HUTCH

Problema: El juego parece instalarse con normalidad, pero luego no arranca.
Solución: Asegúrate de que los controladores de tu tarjeta estén actualizados. «Starsky & Hutch» es compatible con todos los modelos de nVidia y ATI, pero necesita la versión 8.1, o superior, de DirectX.

Problema: Al jugar el sonido presenta deficiencias y algunos efectos ni se oyen.
Solución: Tu equipo debe tener una tarjeta de sonido para que el programa se inicie y, además, ha de ser compatible con DirectX para evitar que los efectos de sonido se reproduzcan defectuosamente o haya ruido de estática en lugar de música y sonido.

EARTH 2150

Problema: Pese a instalarse normalmente, se producen ralentizaciones excesivas que lo hacen injugable.
Solución: En el proceso de instalación se ofrecen diversas opciones de copiado de archivos al disco duro, con diferente ocupación de espacio. Si elegimos la instalación más pequeña, en determinadas fases del juego necesitaremos tirar de la unidad óptica, haciendo más lento el proceso de lectura de datos. Si no posees un PC especialmente potente te aconsejamos que optes por la instalación completa.

Problema: En el trascurso del juego los movimientos de elementos y de la cámara se producen con un efecto de cámara lenta, dándose incluso salidas al escritorio.
Solución: «Earth 2150» funciona con sistemas de aceleración 3D basados en Direct3D y OpenGL, si tu gráfica soporta uno de ellos podrás optimizar su rendimiento en el setup del juego, dentro del grupo de programas del menú de inicio. Si desconoces qué sistema usa tu gráfica haz un test, que automáticamente reconocerá y seleccionará la opción correcta.

AVANCE

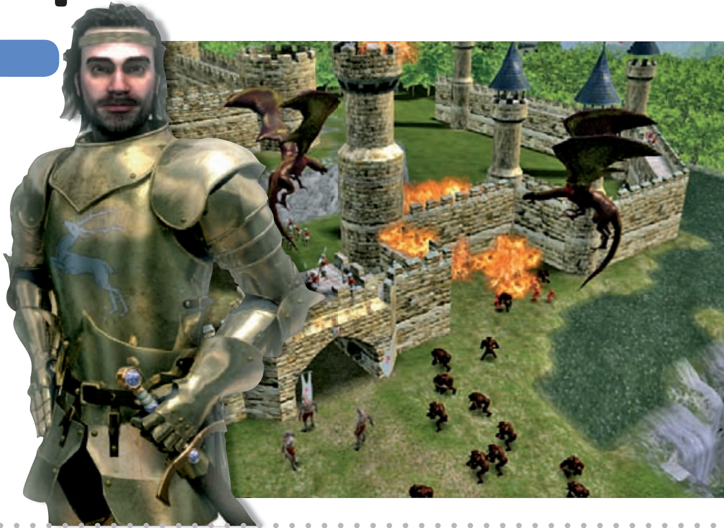
En nuestro próximo número

REPORTAJE ESPECIAL

STRONGHOLD LEGENDS

El regreso de los señores feudales

Si ya estabas echando de menos una de la aficiones favoritas del Medievo, el asalto de castillos, no sufras porque ya está aquí la nueva entrega de la saga «Stronghold». Y llega bien cargada de novedades, que prometen multiplicar la diversión gracias a combates y asedios sin complicaciones. Si quieres conocer todas sus claves , no te pierdas el exhaustivo avance que estamos preparando. ¡¡Aaaaaah, del castillo!!









TEST

COMPANY OF HEROES

ESTRATEGIA CON MUCHA ACCIÓN

La Segunda Guerra Mundial es el marco perfecto para el nuevo éxito de Relic. Como es norma en la compañía, innovación y diversión se alían para alumbrar un título de estrategia donde se minimiza la importancia de los recursos y la acción se convierte en la verdadera protagonista. El apartado técnico es excepcional, con unos escenarios magníficamente diseñados y unidades recreadas a la perfección.

ADEMÁS...



GTR 2

LAS CARRERAS MÁS RÁPIDAS

La velocidad no es territorio exclusivo de Fernando Alonso, ya que con este título podemos conducir vehículos que van más rápidos que un F1. Si te atreves a pilotar uno de estos "cohetes", un montón de circuitos de todo el mundo te están esperando.



BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEAD

VUELVE EL MISTERIO

Anna Maria ha desaparecido en extrañas circunstancias y a nosotros, asumiendo el papel de George Stobbart, nos tocará lanzarnos a una desesperada búsqueda. ¿Volverá la saga a dar en el clavo y repetir pasados éxitos?

EXPERTOS



Instala y configura un Router ADSL inalámbrico

Si todavía no te has liberado de la tiranía de los cables y quieres saber cómo hacerlo, no te pierdas este sensacional artículo donde te explicamos todos los pasos a seguir.

GUÍA DE COMPRAS



+ de 100 Juegos para PC

La Guía de Compras más completa que existe con toda la información que necesitas: lo bueno, lo malo, el precio, el número de CHJ donde se comentó, la nota de calidad obtenida y su relación precio/calidad.

HARDWARE



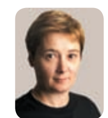
Altavoces 2.1

Si todavía no te has decidido por unos buenos altavoces no desesperes, el mes que viene publicaremos una meticulosa comparativa donde pondremos a examen cuatro modelos de gran calidad. ¡¡Para que elijas bien!!

COMPUTER HOY JUEGOS se reserva la posibilidad de cambiar alguno de estos contenidos por exigencias de la actualidad.

Computer Hoy Juegos

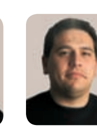
STAFF


Cristina M. Fernández
Directora


José Luis Sanz
Redactor Jefe



Juan Carlos Sanz
Jefe de Sección


Ignacio Hernández
Redactor

Gustavo Bernaldo
Redactor


Enrique García
Maquetador


María Lasa
Maquetadora

Secretarias de Redacción: **Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones**

E-Mail: expertos.CHjuegos@axelspringer.es
E-Mail: cartas.CHjuegos@axelspringer.es
CHjuegos@axelspringer.es
Servicio de asistencia Técnica:
E-Mail: sat.CHjuegos@axelspringer.es
Colaboradores: **Rafael García, M. Martínez, Pablo Leceta**
Coordinación de Producción: **Roberto Rodas**

EDITA


Axel Springer España S.A.

Directora General: **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos: **Amalio Gómez**
Directora Editorial: **Cristina M. Fernández**
Subdirector General Económico-Financiero: **José Aristondo**
Director de Producción: **Julio Iglesias**
Directora de Distribución: **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas : **Javier del Val**
Subdirectora de Márketing : **Belén Fernández Zori**

Director Comercial: **Jose E. Colino**
Directora de Publicidad: **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad: **Gonzalo Fernández y Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad: **Mónica Saldaña**

C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
REDACCIÓN
C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid • Tel. : 902 11 13 15 • Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
E-Mail: suscripcion@axelspringer.es • Web: www.axelspringer.es
Tel: 902 540 777 Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA, C/ Orense, 12-14 2ª planta, oficinas 2 y 3. 28020
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
IMPRESIÓN
Rivadeneyra S.A., C/ Torneros 16, Pol. Industrial Los Ángeles
28906 - Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-4559-01
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2006
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

